Jarulf's Guide
to
Diablo and Hellfire

version 1.62
by
Pedro Faria / Jarulf

汉化

CC_Antimony_V

Table of Contents

1. 介绍

本指引是我（作者，下同）在进行了多个月 diablo 与 hellfire 的游戏时间之后所搜集资料的总集，它几乎不含有游戏策略，但包含了大量的数据和游戏的许多方面的公式，所有的数据和信息是我收集或者验证了的，当然，有些很难被验证。

在地狱火中很多东西已经改变，我试图将这些记录下来。另外，我还试图将地狱火的数据合并到老的暗黑破坏神数据中，也是有不同的表或通过在每个表的末尾添加地狱火的数据来实现。在后一种情况下，它们被一个较粗的线分离。我认为以这种方式区分地狱火数据和暗黑破坏神的数据是不会有任何问题的。如果没有具体的数据或信息是指明是地狱火的，可以认为在暗黑破坏神中是符合的。

本指引中有着如此大量的数据和表格，所以很可能有错误，我很感激任何人提出关于错误的信息。如果你想要报告错误或者未被加入的信息，请向邮箱 pedro.faria@chemeng.lth.se.发送信息，请不要向我发送消息来询问像游戏数据这样的东西，我所知道的都已经在这个指引中了。

请以任何方式随意使用本指南，如果你想把它给任何人或使它以任何方式为人所用，只要你不收取任何费用，以及不在任何方式的商业活动中使用即可。而且，请不要更改，删除或添加任何东西。

因为一个字文件的格式随不同的打印机而不同，它可能需要一些个人的格式来解决诸如页面中断和表格线中断等位置问题，这些没有什么我可以做的，但我有试图使其尽可能的自我格式化。您可以随意更改任何格式以符合您自己需要的个人使用。例如，你可能希望增加文本的大小，以方便阅读，默认设置是相当小到保持文件大小。我在很大程度上使用了模板和其他格式工具指南，因此它应该是很容易为任何人做必要的变化。如果这发生在 PDF 或 HTML 副本格式，上述问题当然是不存在的。

同时，由于这一文档含有诸多的表格等信息，在较慢的电脑上可能打开需要一些时间，请耐心。

1.1 暗黑破坏神和地狱火的补丁更新

最新的暗黑破坏神版本为 1.09，地狱火为 1.01.PS 版的暗黑破坏神大部分是基于 1.04 版的暗黑破坏神制作，当然你无法使用 Battle.net 功能。除非另有说明，所有的信息都是仅基于这些版本的。如果你需要一个修复补丁的内容，请看你暗黑破坏神游戏目录下的 update.txt 文件和地狱火目录下的 patch.txt。本指引中所有的信息应该对于 windows 版、mac 版、ps 版都是正确的，如果不是，我会很高兴听到这样的消息，另外，地狱火只有 windows 版。

地狱火主要是基于暗黑破坏神的 1.04 版制作的，它也有自己的修复、改动与调整。不幸的是由于各种原因，它只做了一个补丁。因此，很多之后的暗黑破坏神补丁所修复的内容并未进入地狱火中。暗黑破坏神和地狱火仍存在一些漏洞，其中大部分是不影响正常游戏的，如果不是玩了相当多的次数或者被人告知的话，有些很难被发现。

本引导是为最新版本所写，如果你玩的是老一点的版本，本引导中的信息可能是不准确的。在某些情况下，当它可能重要时，我已经提到了它在早期版本中是怎样的。在某些情况下，我还指现有的错误，如果它可能会影响本引导中的数据的话。在这方面的信息本指南不包括演示（demo）或催生（spawned）版本（实际上是与游戏的演示相同。）

1.2 地狱火的隐藏人物与隐藏任务

地狱火中有一些隐藏的彩蛋，你需要在你的 Hellfire 文件夹下创建一个名为 command.txt 的文件来激活他们，在这个文件中，你需要写入以下文本（这些需要以英文写入，此处不翻译）：

cowquest; theoquest; bardtest; barbariantest; nestart;

注意你得在地狱火 1.01 版里才能使用野蛮人。在 1.00 版的地狱火中，你也可以加入 *multitest* 来进行通过 modem、direct cable 或者 IPX 协议的多人游戏，此功能在 1.01 版中被禁止了。为了在 1.01 版中玩多人模式，你需要一个修改过的 hellfrui.dll。请注意多人模式雪乐山是不支持的。*nestart* 命令是在 Hive 中使用特定的颜色配置，否则是随机选择的。

1.3 总论

以下是一些关于本引导的一般性的东西，它对整个引导都是有效的，不过不会在其他地方被明确的提及

- 本引导中所有的价格都是购买价，也就是你需要为获得它向商人付出的价钱。一些物品是无法被购买的，比如独特的物品，体力炼金药和各种油。这些东西的价格依旧会以购买价列出。然而需要注意的是，维特会比格瑞斯华尔德要高50%的价格（在地狱火中是75%），当你重新启动一个新的游戏并卖出的时候，他们将有正常的格瑞斯华尔德的价格。
- 当进行计算的时候，你需要对你获得的数据以游戏中的方式进行圆整，生命、魔法、HP和伤害是比所显示的数值精度要高的，所以不必圆整。如果在公式中需要向下取整的话，通常要使用[ ]
- 本引导中的“锤子（clubs）”一词是一类武器的总称，包括club，spiked club，mace，morning star，flail，war hammer和maul 。
- 除非另有说明，Hives的地牢的编号为9-12，与cave一样。The Crupt编号为13-16，像Hell一样
- 怪物们有Hit Points（HP）而人物拥有生命值（life），为了大多数目的，两者没有什么不同。
- 有时，本引导会使用“一个回合”这样的词，很明显暗黑破坏神和地狱火两个游戏本身并不是回合制的，但游戏是每秒20帧的，也就是说，每0.05秒，游戏会对所有的人物怪物法术等等更新一次数据，这就是此处“回合”的意义。因此，所有游戏中的行为都不能少于0.05秒，所有的时间都是该数字的整数倍。
- 当每个距离数值被给予的时候，是通过2个不同的方向，x-y或者x to y，两者可以被定义为一个数字或一个公式，这两种情况是相同的，后者通常是用来避免任何解释-作为一个减号混乱。除非另有说明该游戏将在随机范围内选择一个值，所有的值都有相同的概率。
- 北方就是你屏幕的上方，这将是一种对角相比，一般地下城布局。这就可以记录一个人物能够行走转向，攻击等等（法术的飞行轨迹可以比8方向多，但是当你施法时一定会面向8个方向中的某一个）的8个方向，
- 地下城是基于一些方形的地域的，一个方块中仅可容纳一个怪物人物或者其他物品，在本指引中，可能会有位置，方块等词，这些都应当被理解为一个东西。

1.4 缩写

本引导中会使用一些常用的缩写词，总结如下

clvl	character level角色等级	Str	character strength角色力量
dlvl	dungeon level地下城等级	Mag	character magic角色魔法
ilvl	item creation level, used for creating items物品等级，用于创建物品	Dex	character dexterity角色敏捷度
mlvl	monster level怪物等级	Vit	character vitality角色体力
qlvl	quality level of base item, prefix, suffix and unique item基础物品、词缀和独特物品的质量等级	Intf	Intelligence factor智力因素
slvl	spell level法术等级		
Rnd[x]	random integer in the range 0 to x-1产生一个0到x-1的随机数	[ ]	round down向下取整

1.5 感谢

如果不是很多人的帮助，这个引导是做不出来的，我想在此感谢他们：

首先是Peter J. Hradilek (Da O’Toth) 他帮助了我填补很多空白，而且给出了关于这个引导的很多总体上的建议。我还要感谢Bolty，他向我提供了优秀的早期版本的校对工作。Warren Smith Jr. and Tolitz Rosel (The Azian Wolf)，他们向我提供了整体上的建议和广泛的帮助，并通过一遍遍的阅读纠正了我的很多错误。Crystalion [Snakegod] 帮我整理出错误，并在许多领域帮助我。其他要感谢的是Bostic, Ironbeard,

Jens Baumann (Varaya), Sourceror, Nils Petersson (concre+e), Gyrefalcon, Disen Abella (LaRouge) and Martin

Reich (Khan).

我还要感谢的是Robert Seger, Tom Sosnowski, Karsten Hess, Alex Owens, Paul Watts, t’kron, Gabriel

Oak, Belgarath, Dalai Lama, Christian (Cormac), Hibiki Sakuru, moe SAINT EverGreen, Claudio Giannini

(Cathrin[BWO]), Booga, Bill Quirk, Moriah, Walter Puller, Zakarun, Charlie, Jerome Waters, Marcus Malden, Alvin J.

Boning Jr., Mithrandir(COD), Aaron Burnell, Wolfspirit, Stu, PKRankin, Henk Morren, Tanja[BWO], Olivier Flipo,

Dr. Zed, Tommi Helminen, Don Bush, Rand’al, MMAgCh, Scrape, Gregarious_Zinn, HowGozit, Heiko Klein, Tom

O’Shea, M., Jan Willem Helderman, Vlad Rostovsky, Meshuggah, Chinh Tran, Keith Costorf, Renè Naustvik 舠en,

Rhydderch Hael, Msalcoryp, Zamal, SoulEdge, CebeWee, Layil, Jason Redmond, Maurice van Mil, Jim Thompson

(Ji'Dath), Waikano, Matt Brown (Eli), Queto Yurlunyur, Regna, FoxBat和其他一些未提到的朋友（你知道是谁，谢谢），最后的感谢是Desslock和他的引导，它勉励了我完成。没有它，我也许永远做不完这些，啊，还有最大的感谢是暴雪公司和雪乐山制作了如此伟大的两个游戏

记住，如果没有别人的帮助，这个指南将永远不会成为今天的样子。我想有机会感谢所有支持我的人，感谢那些向我写了邮件表达对这份引导的喜爱或者鼓励我的人，这些邮件让我觉得所有的工作时间都是值得的，也感谢所有在暴雪的暗黑破坏神论坛人，塞拉利昂的RPG的留言板和alt.games.diablo新闻组。我没有你们就做不到这些！

1.6 新版的内容

由于总是有更多的事情来增加和错误的纠正，我必须在一段时间决定何时发布更新。我觉得我已经添加了足够的新信息来证明新的版本。不过，我会继续增加，纠错和更新它，所以请随时给我发邮件。已添加或改变1.60/1.61在以前版本的东西：

已添加或改变1.60/1.61在以前版本的东西：

- 增加了感谢名单
- 增加了人物命名方面的信息
- 更新和纠正了关于经验值获取的章节
- 更新了修复和重新充能物品的价格
- 重写了关于物品价格计算章节的部分内容
- 纠正了一些关于前后缀选取的错误并扩展了其内容
- 纠正了关于法杖的物品创建的内容
- 增加了独特物品掉落率的说明
- 更新和纠正了关于连闪 魔法盾 心灵传动 火波 火枪 电墙 火环的技能信息，（技能章节和战斗章节均有）
- 移除了所有不需要距离的技能的距离说明信息
- 增加了部分关于陷阱的信息
- 纠正了怪物HP回复的信息
- 增加了许多怪物的第二攻击的信息，包括使用时机
- 增加了一些关于骷髅王及其任务的信息
- 纠正了一些特殊怪物的抗性和免疫信息
- 增加了关于怪物和角色的目标的，特别是行走的时候的信息
- 更新了battle.net的命令
- 整个引导的小纠错.

1.61版中增加和改变的东西:

This list contain *all* changes between 1.60 and 1.61. Some changes, this page for example, may change the page breaks of the Guide and thus push/pull pages forward or backwards but mostly one should be able to just print the selected pages where changes were made.

- 更新了首页
- 更新了目录
- 更改了1.1来确认暗黑破坏神1.08版的东西
- 在1.1中增加了一些信息
- 在1.3中增加了信息
- 在1.5中增加和纠正了要感谢的人
- 在1.6中增加了更新信息
- 在2.2.1中增加了关于hit recovery（打击回复）的链接
- 在3.4和3.13.5中增加了关于护甲和+%护甲的信息
- 在3.5中加入了小的澄清的内容
- 纠正了3.11中表格的信息
- 在4.1.3中增加了关于骨魂的信息
- 在4.1.5中纠正和明确了一些表格内容
- 在5.3.4中改变了关于未知信息的文字
- 移除了关于拉撒雷斯的在5.3.4中的打击回复和在5.4及5.6.2中表格脚注的内容
- 纠正了5.4中关于Deathshade Fleshmaul 的数据
- 对5.5.2中的Hidden的攻击类型进行细小调整
- 在6.1.9末尾增加了一些最新补丁中关于走路的更改内容的小段落
- 在6.1.10中增加了丢失的部分
- 纠正了8.3.8中脚注的错误
- 在9.2中增加了关于TAB键的命令的内容
- 在10.2中更改了1.08补丁中更改的关于存档信息的内容
- 在10.4中增加了提到存档文件的内容
- 更新了章节10.7
- 多处小的改动

1.62版中增加和改变的东西:

This list contain *all* changes between 1.61 and 1.62. Some changes, this page for example, may change the page breaks of the Guide and thus push/pull pages forward or backwards but mostly one should be able to just print the selected pages where changes were made.

- 更新了首页和目录
- 增加了关于打开word文档的文字
- 更新了1.1关于最新版1.09的信息
- 增加了1.5中的感谢
- 明确了2.2.2中近战人物伤害和武僧特殊武器伤害的信息
- 纠正了2.2.3中武僧带盾的武器速度
- 4.1.3中关于resurrect法术的小调整
- 纠正了6.1.4中的表格
- 移除了6.1.9中关于仅在游戏1.08版中出现的现象的文字
- 在章节9中增加了一些文字
- 更新了9.1的列表
- 在10.6中增加了一些关于避免播放通关动画的信息
- 在10.2中为1.09补丁进行的小调整
- 更新了10.7

2. 角色

游戏中最重要的角色当然就是你，因此本引导会从你能选择的人物开始介绍，可用人物在下面列出

战士 在暗黑破坏神和地狱火中可用

弓箭手 同上

法师 同上

武僧 地狱火可用

诗人 地狱火隐藏人物

野蛮人 地狱火1.01可用隐藏人物

关于如何使用隐藏人物，请看章节1.2，注意诗人和弓手的外形相同，野蛮人和战士外形相同

2.1 角色属性

每个暗黑破坏神的人物都有一套属性，这会极大的影响该角色的表现，本章就是解释这些属性如何影响你的角色，它们如何计算（有些东西游戏中并不显示）以及如何改变。你可以在第3章节看到装备是如何影响这些的。属性可以被归类为基础属性（力量敏捷魔法体力生命魔力）以及其他属性（护甲 命中 伤害抗性）。最终属性，人物等级是在2.6讲解，要注意clvl事实上是最重要的属性，因为它会涉及很多其他属性的计算。

2.1.1 初始属性

每个职业会有他的初始属性，列表如下，同时列出的还有属性是如何在你升级时增加的，除此以外，你还会获得每级5点的属性来自由分配到4个属性上，直到它们到达上限。神殿和一些怪物也能影响你的属性，看相关的章节可以了解更多。.

Class职业	Strength力量	Magic魔法	Dexterity敏捷	Vitality体力	Life生命	Mana魔力值	升级的影响Effect of Level[1]
Warrior战士	30	10	20	25	70	10	+2 life, +1 mana
Rogue弓箭手	20	15	30	20	45	22	+2 life, +2 mana
Sorcerer法师	15	35	15	20	30	70	+1 life, +2 mana
Monk武僧	25	15	25	20	45	22	+2 life, +2 mana
Bard诗人	20	20	25	20	45	35	+2 life, +2 mana
Barbarian野蛮人	40	0	20	25	70	0	+2 life, +0 mana[2]

1 当你升第50级时不会增加生命和法力.

2 野蛮人会获得每级1%的全抗

2.1.2 最大属性

当你的属性颜色变为金色时，表明他们到达了上限，你只可以通过装备来提升他们，生命和魔法不会变为金色。下表列出每个人物裸体属性上限，请注意升第50级没有生命和魔法奖励.

Class职业	Max Strength 最大力量	Max Magic最大魔法	Max Dexterity 最大敏捷	Max Vitality最大体力	Max Life最大生命	Max Mana最大魔力
Warrior战士	250	50	60	100	316	98
Rogue弓箭手	55	70	250	80	201	173
Sorcerer法师	45	250	85	80	138	596
Monk武僧	150	80	150	80	201	183
Bard诗人	120	120	120	100	221	231
Barbarian 野蛮人	255	0	55	150	416	0

下表列出的是人物穿上提供最多属性装备之后的最大属性，请注意无法让所有同时达到最高，当某项中有2个数字时，前者是暗黑破坏神的，后者是地狱火的，这不包括地狱火中的2个将生命魔法转换的新首饰.

Class职业	Max Strength 最大力量	Max Magic最大魔法	Max Dexterity 最大敏捷	Max Vitality最大体力	Max Life最大生命	Max Mana最大魔力
Warrior战士	425 / 485	225 / 285	225 / 285	265 / 325	796 / 916	533 / 568
Rogue弓箭手	230 / 290	245 / 305	415 / 475	245 / 305	681 / 741	690 / 718
Sorcerer法师	220 / 280	425 / 485	250 / 310	245 / 305	618 / 618	1 196 / 1 216
Monk武僧	385	315	375	305	741	728
Bard诗人	370	360	360	340	761	865
Barbarian 野蛮人	490	235	280	375	1 091	470

2.1.3 生命与魔力

生命是基于体力而魔力基于魔法，使用下列公式来计算你拥有的生命与魔力

Life

Warrior战士: $2 \cdot Vit_{角色} + 2 \cdot Vit_{物品} + 2 \cdot clvl + Life_{物品} + 18$

Rogue弓箭手: $1 \cdot Vit_{角色} + 1.5 \cdot Vit_{物品} + 2 \cdot clvl + Life_{物品} + 23$

Sorcerer法师: $1 \cdot Vit_{角色} + 1 \cdot Vit_{物品} + 1 \cdot clvl + Life_{物品} + 9$

Monk武僧: $1 \cdot Vit_{角色} + 1.5 \cdot Vit_{物品} + 2 \cdot clvl + Life_{物品} + 23$

Bard诗人: $1 \cdot Vit_{角色} + 1.5 \cdot Vit_{物品} + 2 \cdot clvl + Life_{物品} + 23$

Barbarian野蛮人: $2 \cdot Vit_{角色} + 2.5 \cdot Vit_{物品} + 2 \cdot clvl + Life_{物品} + 18$

Mana

Warrior: $1 \cdot Mag_{角色} + 1 \cdot Mag_{物品} + 1 \cdot clvl + Mana_{物品} - 1$

Rogue: $1 \cdot Mag_{角色} + 1.5 \cdot Mag_{物品} + 2 \cdot clvl + Mana_{物品} + 5$

Sorcerer: $2 \cdot Mag_{角色} + 2 \cdot Mag_{物品} + 2 \cdot clvl + Mana_{物品} - 2$

Monk: $1 \cdot Mag_{角色} + 1.5 \cdot Mag_{物品} + 2 \cdot clvl + Mana_{物品} + 5$

Bard: $1.5 \cdot Mag_{角色} + 1.75 \cdot Mag_{物品} + 2 \cdot clvl + Mana_{物品} + 3$

Barbarian: $1 \cdot Mag_{角色} + 1 \cdot Mag_{物品} + 0 \cdot clvl + Mana_{物品} + 0$

- Black Deaths（一种僵尸外观的怪物），可以永久降低你的生命上限
- 一些神殿可能永久降低你的魔力上限
- 如果你在16层，你将不会在死亡时失去所有物品

2.1.4护甲AC与命中to hit

护甲与命中都是基于敏捷的，用以下方式来计算，关于2者的更多信息，请参阅5.6.5

护甲

Warrior, Rogue, Sorcerer战士弓手法师:	Dex/5 + 护甲$_{物品}$
Monk with plate重甲武僧:	Dex/5 + 护甲$_{物品s}$
Monk with mail中甲武僧:	Dex/5 + 护甲$_{物品}$ + clvl/2
Monk with leather and other light armor皮甲和其他轻甲武僧:	Dex/5 + 护甲$_{物品}$ + 2·clvl
Monk with no armor无甲武僧:	Dex/5 + 护甲$_{物品s}$ + 2·clvl
Bard诗人:	Dex/5 + 护甲$_{物品}$
Barbarian野蛮人:	Dex/5 + 护甲$_{物品}$ + clvl/4

- 当计算武僧的护甲时，独特重甲作为中甲看待，独特中甲作为轻甲看待
- 盾牌仅为野蛮人提供一半（向上取整）的护甲

命中to hit %

人物面板:	50 + Dex/2 + ToHit$_{物品s}$
近战:	50 + Dex/2 + ToHit$_{物品s}$ + clvl + 奖励
箭:	50 + Dex + ToHit$_{物品}$ + clvl +奖励- 距离·距离/2
法术攻击怪物:	50 + Mag - 2·mlvl +奖励
法术攻击角色:	50 + Mag - 2·clvl$_{目标}$ +奖励
相邻地区的命中惩罚:	70 - 2·clvl (最小 30)

- 所有的魔法攻击都会检测命中，甚至是火墙电墙
- 角色会免疫火墙和火波以外的自己的法术
- 火墙 火波 火环会像陷阱一样检测命中 参阅 4.3和6.1.2
- 距离通常是由时间计数的，每秒20次，箭会有距离属性，即使他们带有火或者电伤害 参阅4.1.2
- 注意有些油的（参阅3.2.1）仅仅在人物属性面板可以看到效果，它们不会显示在物品信息上
- 在暗黑破坏神里，bashing类的后缀也会增加你的命中，但是不会写在人物面板，参阅3.4
- 对相邻地区的命中惩罚是用在对普通命中对2个以上怪物中的一个攻击时，参阅2.2.2
- 奖励请看下表
- 计算对怪物的最终的命中率，参阅5.1的怪物护甲，如果是魔法攻击，这护甲不会被减去
- 你将最多拥有95%的命中最少5%。参阅5.1

下表列出奖励数值，这些不会显示在人物面板，关于格挡奖励，参阅2.2

职业	Melee近战	Arrow箭	Magic法术	格挡Blocking[1]
Warrior战士	20	10	-	30
Rogue弓手	-	20	-	20
Sorcerer法师	-	-	20	10
Monk武僧	-	-	-	25
Bard诗人	-	10	10	25
Barbarian野蛮人	-	-	-	30

1 游戏中存在BUG，因此这个奖励除了该人物第一次游戏时，其他时候都是0

下表中展示人物的最高护甲和命中，未使用任何具体增加护甲和命中的物品，当给予2个数值时，前者为暗黑破坏神的，后者为地狱火的，因为后者有些新装备出现。同样也排除了直接增加护甲和命中的油 神殿等，不包括诸如人物等级这样影响最终命中计算的因素.

Class	裸体最大护甲	裸体最大命中	满属性最大护甲	满属性最大命中	Max AC最大护甲	Max To Hit最大命中
战士	12	80	45 / 57	162 / 192	349 / 401	392
弓手	50	175	83 / 95	257 / 287	385 / 425	487
法师	17	92	50 / 62	175 / 205	350 / 390	405
武僧	130 [1]	125	175 [1]	237	419	437
诗人	24	110	72	230	413	565
野蛮人	23 [1]	77	56	190	370	390

1 角色等级50.

2.2 战斗

在暗黑破坏神和地狱火中主要的活动是战斗。你可以与怪物或玩家战斗。本章会解释你的角色属性和穿着的物品如何影响你的战斗。对于战斗的更加详细的解释参阅5.6.5

2.2.1 受到攻击

当某人或某物攻击你，第一步是确定他是否击中，关于命中的公式可以在2.1.4（玩家）和5.1（怪物）找到

当你被近战武器、箭或者魔法（如果你没有抗性）击中，你会努力去格挡（地狱火中当你有抗性也有机会格挡），第4章中写了何种法术可以被格挡。为了格挡攻击，你需要一面盾牌，武僧可以在持杖或者至少一只手空着的情况下格挡，当你格挡失败或者无法格挡时则被击中，这回导致你接受伤害还有可能会做打击恢复动作，怪物攻击角色的公式详见5.1

Blocking格挡

格挡率的计算基于：

Blocking monster格挡怪物:	Dex + 2·(clvl - mlvl) + 奖励
Blocking player格挡角色:	Dex + 2·($clvl_{目标}$ – $clvl_{攻击者}$) +奖励
Blocking trap格挡陷阱:	Dex +奖励

- 奖励详见2.1.4
- 你仅可以在站定和近战攻击时格挡
- 怪物无法格挡

受伤修正

有多种方式对角色所受伤害进行修正，以下列出这些影响的效果及其顺序

1. *of thieves* 当你拥有带这个后缀的物品时将会将少任何陷阱的伤害50%，在地狱火中，它同时 也会减少任何来自怪物的远程和魔法伤害50%，拥有多件该属性的装备时，效果不会叠加.

2. - damage taken 当你拥有带这个减少伤害后缀的装备时，这个属性会减少所有你受到的伤害，该属性将永远不会把你受到的伤害降到1以下

3. Reflect 在地狱火中，reflect法术会降低一部分怪物对角色的伤害，这个幅度为20%到29%

3. player vs player 所有的魔法伤害在PVP中都会减半，包括骨魂

4. 抗性 当你有任何增加抗性的物品都会降低你受到的对应法术伤害，抗性最大值为75%，当达到上限时，会显示MAX

5. Mana Shield魔法盾　　如果你是用魔法盾，它将会降低所受到的伤害33%（暗黑破坏神）或者（1/(3*slvl)*100）%（当技能等级高于7时按7算）（地狱火），同时它会以魔力代替生命的消耗

打击回复的检测会在4 5 之间，所以不会被是否使用魔法盾影响

Hit recovery打击回复

当你收到打击而且没有格挡，你会受到伤害，当受伤足够大，角色将会进入一个打击回复动作，在此动作中你无法做任何事，如果你重复着在离开这一状态之前又受到了伤害并进入该状态，你就被锁定了，无法离开当前位置。打击回复在以下情况下出现：

野蛮人　　伤害大于等于角色等级的1.25倍

其他角色　伤害大于等于角色等级

值得注意的是，该检测会在魔法盾之前做，同样有一些在使用魔法盾时候的BUG，伤害除了要满足产生打击回复的条件，还要低于角色的当前生命值，才能造成打击回复动作

野蛮人开魔法盾　当前生命>伤害>=1.25*角色等级

其他角色开魔法盾　当前生命>伤害>=1*角色等级

T下表列出了以秒表示的与各种词缀相关的格挡时间和打击回复时间，与词缀相关的参阅3.2.2

职业/后缀	Blocking格挡时间	有Fast block属性[1]	Hit recovery 打击回复时间	of balance	of stability	of harmony
Warrior战士	0.10	0.10	0.30	0.25	0.20	0.15[3]
Rogue弓手	0.20	0.10	0.35	0.30	0.25	0.20[3]
Sorcerer法师	0.30	0.10	0.40	0.35	0.30	0.25[3]
Monk武僧	0.15	0.10	0.30	0.25	0.20	0.15
Bard诗人	0.20	0.10	0.35	0.30	0.25	0.20
Barbarian野蛮人	0.10	0.10	0.30[2]	0.25[2]	0.20	0.15

1　fast block会出现在带有of blocking词缀或者独特的装备
2　野蛮人当使用斧或者锤的时候打击回复时间会被设定为0.2秒，除非他使用of harmony的装备
3　暗黑破坏神中，带有3件以上的3种后缀都有的装备会将角色的打击回复时间降得更低，战士0.1弓箭手0.15法师0.2,仅带2件装备不会叠加

2.2.2 造成伤害

伤害的造成分为2部分：角色的伤害与武器伤害。角色伤害基于角色的属性，可以被下面的公式计算，然后加上你所配备的武器的伤害，法术的伤害参见第4章

Bow character damage使用弓的角色伤害

Warrior战士: Str·clvl / 200
Rogue弓箭手: (Str+Dex) · clvl / 200
Sorcerer法师: Str·clvl / 200
Monk武僧: (Str+Dex) · clvl / 600
Bard诗人: (Str+Dex) · clvl / 500
Barbarian野蛮人: Str·clvl / 600

Melee character damage近战的角色伤害

Warrior: Str·clvl / 100
Rogue: (Str+Dex) · clvl / 200
Sorcerer: Str·clvl / 100
Monk with staff or bare-handed武僧空手或使用杖: (Str+Dex) · clvl / 150
Monk with other weapons武僧使用其他武器: (Str+Dex) · clvl / 300
Bard with at least one sword诗人至少一把剑: (Str+Dex) · clvl / 150
Bard with any weapon(s) except sword诗人剑以外: Str·clvl / 100
Barbarian with axes and clubs野蛮人斧或锤: Str·clvl / 75
Barbarian except for axes and clubs野蛮人其他武器: Str·clvl / 100
Extra bonus for Barbarian without shield野蛮人不带盾的额外奖励:Vit·clvl / 100

- 弓箭手以外所有的角色在使用弓进行pvp时角色伤害翻倍
- 当使用火箭或者电箭时通常有很多bug，导致出现不正常的伤害（过高或者无附加伤害），详见6.1.6
- 武僧的“其他武器”包括仅持盾
- 诗人如果双持带有 king‘s和merciless 系列词缀的武器+%伤害会相加，再加到每把武器上，而带有slaughter系列词缀的武器只会加在其所属的武器上
- 野蛮人可以单手使用maul和双手剑
- 当野蛮人使用法杖时不会收到不带盾的奖励
- pvp魔法伤害减半

就像之前所提到的，将武器伤害加上以后就是最终伤害了，一些特殊的“武器”不会有伤害。盾牌伤害只会在你无武器时发挥作用，手脚伤害只会在你无武器也无盾牌时发挥作用

特殊“武器”伤害

武僧以外的手脚: 1
武僧以外的盾牌: 1 - 3
武僧的手脚/盾牌: clvl/2 - clvl

- 武僧使用脚或者盾牌不会低于以上提到的非武僧的伤害.

下表列出了满级裸体人物使用各种武器时的伤害，由于角色伤害基于角色等级，以下只列出50级角色，在此伤害之上你需要加武器伤害，可能还需要修正。

Class	空手[1]	Swords剑	锤Clubs	斧Axes	弓Bows	杖Staves
战士	125	125	125	125	62	125
弓手	76	76	76	76	76	76
法师	22	22	22	22	11	22
武僧	100	50	50	50	25	100
诗人	60	80	60	60	40	60
野蛮人	202	202 [2]	245 [2]	245	21	202

1 该处的的值要加上空手或者脚的“武器”伤害
2 同时使用盾时要减75

影响伤害的东西

多种因素会影响角色的最终伤害，大多数是各种前缀后缀以及独特属性，但也存在其他的，暴击会在下面解释，怪物类型会在5.1解释。这些对伤害的修改可能影响武器伤害也可能是总共的伤害（也就是人物伤害和武器伤害）。下表列出了所有对总共伤害有影响的效果，他们可以相互叠加并被在其上方者接受

Reason	Effect
Critical Hit 暴击	双倍伤害
Monster type 怪物类型	一半或1.5倍伤害
+200% 对恶魔伤害[1]	3倍伤害
后缀 of devastation	3倍伤害
前缀 jester's	0到6倍伤害.
后缀 of peril	双倍伤害.

1 弓无效.

暴击

战士和野蛮人有能力在近战时打出暴击，暴击率是角色等级%，每次暴击会造成2倍伤害.

临近1/4伤害

所有的地狱火新角色都有能力同时攻击临近的3个敌人，这以对你所攻击敌人以外的2个各造成1/4伤害来实现，命中检测是分开的。命中会低一些，基于2.1.4给出的公式。临近1/4伤害会在以下情况下发挥作用：

- A Monk using a staff.武僧使用法杖
- A Bard using two swords.诗人双持剑
- A Barbarian using an axe, a two-handed sword or a maul, without having a shield equipped at the same time. 野蛮人使用斧子双手剑的或者maul而且不持盾。

临近1/4伤害仅对怪物有效

2.2.3 Weapon speed武器速度

你能以多快的速度挥舞不同的武器是很重要的，高速武器不仅能够造成更多的伤害，更有可能锁定你的的敌人，以下列出了每个角色可以多快的速度挥舞武器，只有野蛮人拥有不同的剑/锤挥舞速度，以下数值是以秒为单位给出每次挥舞的时间

武器	后缀	战士	弓手	法师	武僧	诗人	野蛮人
剑/锤	Normal & Readiness	0.45	0.50	0.60	0.60	0.50	0.45 / 0.40
	Swiftness	0.40	0.45	0.55	0.55	0.45	0.40 / 0.35
	Speed & Haste	0.35	0.40	0.50	0.50	0.40	0.35 / 0.30
斧	Normal & Readiness	0.50	0.65	0.80	0.70	0.65	0.40
	Swiftness	0.45	0.60	0.75	0.65	0.60	0.35
	Speed & Haste	0.40	0.55	0.70	0.60	0.55	0.30
杖	Normal & Readiness	0.55	0.55	0.60	0.40	0.55	0.55
	Swiftness	0.50	0.50	0.55	0.35	0.50	0.50
	Speed & Haste	0.45	0.45	0.50	0.30	0.45	0.45
弓	Normal & Readiness	0.55	0.35	0.80	0.70	0.55	0.55
	Swiftness	0.50[1]	0.30[1]	0.75[1]	0.70	0.55	0.55
其他	盾	0.45	0.50	0.45	0.35	0.50	0.45
	空手	0.45	0.50	0.60	0.35	0.50	0.45
	法术	0.70	0.60	0.40	0.65	0.60	0.70

1 在地狱火中，readiness和swiftness词缀可以令箭飞得更快，而攻击时间和普通的相同。.

箭的飞行速度也和人物有关，下表列出了所有职业在相同条件下的飞行速度，数值只是一个用来跟其他速度相比的值，比如法术，数值越大飞行速度越快。怪物的箭速度是32，陷阱的箭参见4.3

箭或者其他影响	战士, 武僧	弓箭手	法师, 诗人, 野蛮人
普通箭	32 + (clvl-1)/8	32 + (clvl-1)/4	32
电火箭	31 + clvl/8	31 + clvl/4	32
随机速度的箭	16 + Rnd[32] + (clvl-1)/8	16 + Rnd[32] + (clvl-1)/4	16 + Rnd[32]
后缀readiness[1]	+1	+1	+1
后缀swiftness[1]	+2	+2	+2

1 仅在地狱火中影响箭的速度，在暗黑破坏神中影响武器速度.

2.3 时间信息

本章总结所有角色与时间相关的信息，格挡速递和打击回复速度在2.2可以找到，武器速度可在2.2.3找到，怪物的动作时间等等可以在5.3找到，下表总结了不同职业的时间信息

职业	Walk speed行走速度	打击回复速度[1]	格挡速度[1]	挥舞速度	攻击时间[2]
战士	0.40	0.30	0.10	see chap. 2.2.3	swing speed[3]
弓箭手	0.40	0.35	0.20	see chap. 2.2.3	swing speed[3]
法师	0.40	0.40	0.30	see chap. 2.2.3	swing speed[3]
武僧	0.40	0.30	0.15	see chap. 2.2.3	swing speed[3]
诗人	0.40	0.35	0.20	see chap. 2.2.3	swing speed[3]
野蛮人	0.40	0.30[4]	0.10	see chap. 2.2.3	swing speed[3]

1 阅读2.2以获得更多信息
2 玩家的攻击时间（或者说法术效果初始化时间）与挥舞速度（在最后一帧）是相同的，除了无目标的法术，它会比攻击时间快0.05秒
3 该挥舞速度当然是施法时间
4 野蛮人在使用斧和锤的时候有更好的恢复速度

2.4 Skills技能

每个角色都有各自的技能，大多数职业的技能都会随着等级的提升而提升，以下列出各职业的技能

Warrior:	修复物品（随等级提升，耐久上限的降低值将减少）.
Rogue:	拆陷阱，（随敏捷提升，拆陷阱的几率增加）
Sorcerer:	为法杖充能（随等级提升，充能上限的降低值将减少）
Monk:	拥有“search”法术
Bard:	鉴定
Barbarian:	rage（随等级提升，属性增加量会提高同时会增加之后的惩罚期）

Warrior战士

战士的技能是以如下模式运作的:

1. if 当前耐久 = 最大耐久 ， exit
2. x = 0
3. 将 (clvl + Rnd[clvl]) 加到 x
4. y = [最大耐久/(clvl+9)], i如果低于 1 设为 1
5. 降低耐久上限 y
6. if x + 当前耐久 < 最大耐久, 到第3步
7. 当前耐久 = 最大耐久

当最大耐久降为 0 时该物品会被摧毁

Rogue弓箭手
她的技能是以这样的方式运作的：

1. x = 2·Dex - 5·dlvl
2. 如果 x > Rnd[100], 陷阱摧毁

Sorcerer法师
他的技能如下运作：

1. if 当前充能数= 最大充能数 or 最大充能数=0 ， exit
2. x = Rnd[clvl/qlvl(book)] + 1
3. 降低充能上限1
4. 将x加到当前充能值
5. if 当前充能值 < 最大充能值, 到第 3步.
6. 当前充能值 = 最大充能值

看起来有点奇怪的是qlvl不是法术所在法杖的，我想知道类似resurrect这样的qlvl值-1的法术出现时会有怎样的效果。如果有人能提供相关的信息，我会很高兴。

武僧
他的技能就是法术“search”.

诗人
她的技能是鉴定物品.

野蛮人
他的技能是如下模式运作的:

1. 12秒内，增加2*角色等级的力量和体力，1.5*角色等级的敏捷
2. 12秒后，在惩罚期内，降低同样的力敏体.
3. 之后你将会失去2*Vit的生命，游戏中有个BUG，你可以通过点击物品栏中某件物品的方式来使生命值回复.

2.5 初始装备

所有角色开始游戏时都会拥有一些东西，以下列出了这些东西。注意它们的价格可能跟同类的普通物品不同，诗人的剑好像在游戏的其他方面是没有的。

Class	武器	价值	金币	药品
Warrior	Short Sword Club Buckler	50 20 50	100	2 Potions of Healing
Rogue	Short Bow	100	100	2 Potions of Healing
Sorcerer (暗黑破坏神)	Short Staff of Charged Bolt[1] (40 charges)	520	100	2 Potions of Mana
Sorcerer (地狱火)	Short Staff of Mana[1] (18 charges)	520	100	2 Potions of Healing
Monk	Short Staff	20	100	2 Potions of Healing
Bard	Sword Dagger	50 20	100	2 Potions of Healing
Barbarian	Spiked Club Buckler	225 50	100	2 Potions of Healing

1 该初始法杖是特殊的，它并不是作为作为法术的法杖来创建的，而是一个特殊底材本身有法术，给出的价格是2种底材没有因增加技能而额外提升价格的。

2.6 经验值

每次你杀死怪物都可能会获得经验，你将能够在角色等级低于怪物等级+10的情况下收到经验（阅读5.2和5.6.3你将能够获得更多关于怪物等级和经验的信息），在多人模式中，每个满足如下条件之一的玩家都将在怪物被杀时获得经验：

- 杀死怪物 近战或者使用法术；
- 对怪物以近战或者弓（无论是任何有额外电火伤害的箭，甚至怪物对其有抗性或免疫）造成伤害；
- 对怪物以其无抗性不免疫的法术造成伤害；
- 你的石魔对怪物造成伤害或杀死了怪物；
- 对怪物使用法术 Telekinesis （免疫的怪物有：Snotspill, Gharbad the Weak, Zhar the Mad, Warlord of Blood,Lachdanan, Arch-Bishop Lazarus, Blackjade 和Red Vex）

在所有的情况下，你都必须活着，同时不能离开该层才能获得经验，造成伤害的条件可以是该伤害被减免至低于1,仅对怪物使用stone curse 不会使你获得经验，Guardian技能被认为是普通火焰法术，可以使玩家获得经验，在地狱火中，berserk技能导致的怪物死亡不会给你经验。

在单人游戏中，你将以下式计算所得来获得经验，在多人模式中的计算方式相似，但要将base基础经验除以满足获取经验者的数量。

$$\text{base} \cdot (1.0 + 0.1 \cdot (\text{mlvl} - \text{clvl}))$$

So因此当你的角色等级高于怪物10以上你将无法获得经验，base基础经验基于以上解释要将5.2中的基础经验根据有资格获得经验的人数进行修正。

在暗黑破坏神和地狱火的多人模式中你能通过杀死怪物获得的经验上限是200*角色等级或者所有升级经验的1/20（取2者中低者）。

在单人模式中没有这样的限制，因此你可以在地狱火（它没有难度对人物等级的限制）中直接进入高难度的游戏来通过杀死怪物获得大量的经验。在地狱火中，也有一些神殿可以影响你的经验值，详见章节7

下面列出了每次升级所需的经验点，你也可以找到在某个人物等级下怪物能给你的最高经验。还列出了你要升级所需杀死的最少怪物数，也就是每一杀都获得了最高经验，这在实践上基本是不可能的，低级的时候甚至理论上都不可能。“总杀死数”一栏是对升级杀死最少怪物数的总计，仅对暗黑破坏神有效，因为地狱火没有怪物给予经验的限制。注意“增加”、“增加%”、“杀死数”和“总杀怪”数下方的数字，这些与你升下一级是有用的。

等级	经验	经验提升	经验提升 %	最大经验.[1]	杀死数	总杀怪
1	0	2 000	n/a	100	20	20
2	2 000	2 620	131.0	231	12	32
3	4 620	3 420	74.0	402	9	41
4	8 040	4 449	55.3	624	7	48
5	12 489	5 769	46.2	912	7	55
6	18 258	7 454	40.8	1 200	6	61
7	25 712	9 597	37.3	1 400	7	68
8	35 309	12 313	34.9	1 600	8	76
9	47 622	15 742	33.1	1 800	9	84
10	63 364	20 055	31.7	2 000	11	95
11	83 419	25 460	30.5	2 200	12	106
12	108 879	32 207	29.6	2 400	14	120
13	141 086	40 597	28.8	2 600	16	135
14	181 683	49 392	27.2	2800	18	153
15	231 075	82 581	35.7	3 000	28	181
16	313 656	110 411	35.2	3 200	35	215
17	424 067	147 123	34.7	3 400	44	258
18	571 190	195 379	34.2	3 600	55	313
19	766 569	258 585	33.7	3 800	69	381
20	1 025 154	341 073	33.3	4 000	86	466
21	1 366 227	448 341	32.8	4 200	107	573
22	1 814 568	587 327	32.4	4 400	134	706
23	2 401 895	766 756	31.9	4 600	167	873
24	3 168 651	997 549	31.5	4 800	208	1 081
25	4 166 200	1 293 323	31.0	5 000	259	1 340

1 这一限制仅对多人模式有效，单人模式没有这样的限制.

Level	Experience	Increase	Increase in %	Max exp.[1]	Kills	Total Kills
26	5 459 523	1 670 973	30.6	5 200	322	1 661
27	7 130 496	2 151 378	30.2	5 400	399	2 059
28	9 281 874	2 760 218	29.7	5 600	493	2 552
29	12 042 092	3 528 939	29.3	5 800	609	3 161
30	15 571 031	4 495 869	28.9	6 000	750	3 910
31	20 066 900	5 707 505	28.4	6 200	921	4 831
32	25 774 405	7 219 994	28.0	6 400	1 129	5 959
33	32 994 399	9 100 803	27.6	6 600	1 379	7 338
34	42 095 202	11 430 609	27.2	6 800	1 681	9 019
35	53 525 811	14 305 407	26.7	7 000	2 044	11 063
36	67 831 218	17 838 843	26.3	7 200	2 478	13 540
37	85 670 061	22 164 762	25.9	7 400	2 996	16 536
38	107 834 823	27 439 976	25.4	7 600	3 610	20 146
39	135 274 799	33 847 210	25.0	7 800	4 340	24 486
40	169 122 009	41 598 222	24.6	8 000	5 200	29 685
41	210 720 231	50 937 022	24.2	8 200	6 212	35 897
42	261 657 253	62 143 167	23.7	8 400	7 398	43 295
43	323 800 420	75 535 020	23.3	8 600	8 784	52 078
44	399 335 440	91 472 909	22.9	8 800	10 395	62 473
45	490 808 349	110 362 065	22.5	9 000	12 263	74 735
46	601 170 414	132 655 203	22.1	9 200	14 420	89 154
47	733 825 617	158 854 605	21.6	9 400	16 900	106 054
48	892 680 222	190 228 390	21.3	9 600	19 816	125 869
49	1 082 908 612	227 798 497	21.0	9 800	23 245	149 114
50	1 310 707 109	272 788 700	20.8	10 000	27 279	176 393
MAX	1 583 495 809					

1 这一限制仅对多人模式有效，单人模式没有这样的限制.

注意当你到达50级时，你不会获得生命和魔力，而其他的属性会提高。当到达50级之后，你仍旧能够获得经验，直到到达最大值，到达最大值没什么影响。

2.7 角色等级限制

游戏中有一些地方你的角色得到达一定的等级才能进入，比如更高的地下城层数或者难度，本章节会给出这些相关限制的信息

地下城层数

在单人模式中，你开一个新游戏的时候将只能从教堂进入地下城，进入其他地区你需要到达相应的层的入口，在地狱火中，游戏将会记住你曾经开启的地下城，当你进行新游戏的时候也能直接进入。

在多人模式中，所有的地区都是可用的，但只有你到达一定等级的时候才能进入，下表列出了进入各地区所需要的人物等级，如果你的等级过低，需要有人给你开启一个传送门即可进入

地下城地区	进入所需角色等级
Church教堂即1到4层	1
Catacombs地下墓穴5到8层	8
Caves洞窟9到12	13
Hell地狱13-16	17
Hive巢穴	15
Crypt教堂地下室	15

难度等级

下表列出了进入个难度等级所需的角色等级

Game type	Normal	Nightmare	Hell
暗黑破坏神单人游戏	1	n/a[1]	n/a[1]
暗黑破坏神多人 (IPX and Battle.net)	1	20	30
暗黑破坏神 Modem and Direct connection game	1	20/1[2]	30/1[2]
地狱火单人	1	1	1
地狱火多人 (IPX and Kali)	1	20	30
地狱火Modem and Direct connection game	1	20/1[2]	30/1[2]

1 仅在PS版使用，你也可以看2.7.1了解如何在不同的难度玩单人游戏

2 游戏创建者必须高于20或30，加入者不限等级

2.7.1 单人模式难度等级

在地狱火中，你可以在单人模式中像多人模式那样选择进入恶梦或者地狱难度，暗黑破坏神中是不可能的，然而，你可以通过一些方法来让游戏表现的就像在玩单人模式的恶梦或者地狱难度，怪物会有多人模式的随着难度改变的属性，金币和物品掉落。

首先开启一个多人游戏并选择难度，退出，然后开启一个单人游戏，在不退出游戏程序的情况下，难度就会跟你之前选择的多人游戏相同。

2.8 角色名字

当你创建一个角色是，你需要给他个名字，单人模式和多人模式的任务名称允许使用的字符是不同的，下表列出了这些允许的字符

<table>
<tr><th>游戏类型</th><th>允许在人名中使用的字符</th></tr>
<tr><td>任何的</td><td>0123456789abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</td></tr>
<tr><td>单人游戏</td><td>!@$(){}[]=+`~^-'.:;_|"#%&/?*,<> SPACE plus localized characters[1]</td></tr>
<tr><td>多人游戏</td><td>!@$(){}[]=+`~^-'.:;_|</td></tr>
</table>

1 localized characters本地字符指的是非英文的字符，这些字符应当能在创建人物时打出，否则游戏就会报错

3. Items物品

物品在暗黑破坏神游戏中扮演了异常重要的角色，而且多种多样，本章将要从多个方面解释物品。护甲和武器可以说是基础物品，你可以给他加上前缀后缀或者无，也就是无魔法物品，同样它也可以是独特的装备，在这种情况下它最多可以有6属性，但仍是基于某个基础物品的。戒指和项链比较相似，但至少会拥有一条词缀，或者是独特的装备，不存在没有魔法属性的戒指和项链。书和油也是相似的，他们基于基础物品book of 和oil of 然后加上技能或者油的类型（关于油的解释参见3.2.1）卷轴是各自的基础物品，不像书那样。最后是药瓶炼金药和符石，它们也都是各自的基础物品。本章的表格中将会多次提到qlvl品质等级，这个等级是用于创建物品的，阅读3.8和3.9可以了解源于Bostic的关于qlvl和词缀的信息

3.1 护甲武器和首饰

下表列出了所有你可以装备的基础物品，他们可以在地下城找到或者从格瑞斯华尔德、爱德丽雅和维特处买到，饰品只能在单人模式购买。同时也列出了所有任务物品基于的基础物品，这些基础物品是无法在游戏的其他地方获得的。

护甲[1]					
类型	护甲值	耐久	需求	价格	qlvl
Rags	2 - 6	6		5	1
Cape	1 - 5	12		10	1
Cloak	3 - 7	18		40	2
Robe	4 - 7	24		75	3
Quilted Armor	7 - 10	30		200	4
Leather Armor	10 - 13	35		300	6
Hard Leather Armor	11 - 14	40		450	7
Studded Leather Armor	15 - 17	45	20 Str	700	9
Ring Mail	17 - 20	50	25 Str	900	11
Chain Mail	18 - 22	55	30 Str	1 250	13
Scale Mail	23 - 28	60	35 Str	2 300	15
Splint Mail	30 - 35	65	40 Str	3 250	17
Breast Plate	20 - 24	80	40 Str	2 800	16
Plate Mail[2]	42 - 50	75	60 Str	4 600	19
Field Plate[2]	40 - 45	80	65 Str	5 800	21
Gothic Plate	50 - 60	100	80 Str	8 000	23
Full Plate Mail	60 - 75	90	90 Str	6 500	25

1 护甲可以被区分为3类型，轻甲rags 到studded leather armor 中甲 ring mail到splint mail 重甲breast plate到full plate mail。每种类型都会赋予角色不同的外观。

2 这两种物品有相同的图片

斧[1]					
类型	伤害	耐久	需求	价格	qlvl
Small Axe	2 - 10	24		150	2
Axe	4 - 12	32	22 Str	450	4
Large Axe	6 - 16	40	30 Str	750	6
Broad Axe	8 - 20	50	50 Str	1 000	8
Battle Axe	10 - 25	60	65 Str	1 500	10
Great Axe	12 - 30	75	80 Str	2 500	12

1 所有的斧子都是双手武器.

弓[1]					
类型	**伤害**	**耐久**	**需求**	**价格**	**qlvl**
Short Bow	1 - 4	30		100	1
Long Bow[2]	1 - 6	35	25 Str, 30 Dex	250	5
Hunter's Bow[2]	2 - 5	40	20 Str, 35 Dex	350	3
Composite Bow	3 - 6	45	25 Str, 40 Dex	600	7
Short Battle Bow	3 - 7	45	30 Str, 50 Dex	750	9
Long Battle Bow[3]	1 - 10	50	30 Str, 60 Dex	1 000	11
Short War Bow	4 - 8	55	35 Str, 70 Dex	1 500	15
Long War Bow[3]	1 - 14	60	45 Str, 80 Dex	2 000	19

1 所有的弓都是双手的.

2 2者有同样的外观

3 这两者有同样的外观.

锤子					
类型	**伤害**	**耐久**	**需求**	**价格**	**qlvl**
Club	1 - 6	20		20	1
Spiked Club	3 - 6	20	18 Str	225	4
Mace	1 - 8	32	16 Str	200	2
Morning Star	1 - 10	40	26 Str	300	3
Flail	2 - 12	36	30 Str	500	7
War Hammer	5 - 9	50	40 Str	600	5
Maul[1]	6 - 20	50	55 Str	900	10

1 该装备对于野蛮人是单手的

头盔					
类型	**护甲值**	**耐久**	**需求**	**价格**	**qlvl**
Cap	1 - 3	15		15	1
Skull Cap	2 - 4	20		25	4
Helm	4 - 6	30	25 Str	40	8
Full Helm	6 - 8	35	35 Str	90	12
Crown	8 - 12	40		200	16
Great Helm	10 - 15	60	50 Str	400	20

盾					
类型	**护甲值**	**耐久**	**需求**	**价格**	**qlvl**
Buckler	1 - 5	16		30	1
Small Shield	3 - 8	24	25 Str	90	5
Large Shield	5 - 10	32	40 Str	200	9
Kite Shield	8 - 15	40	50 Str	400	14
Gothic Shield	14 - 18	60	80 Str	2 300	23
Tower Shield	12 - 20	50	60 Str	850	20

杖[1]					
类型	**伤害**	**耐久**	**需求**	**价格**	**qlvl**
Short Staff[2]	2 - 4	25		30	1
Long Staff	4 - 8	35		100	4
Composite Staff	5 - 10	45		500	6
Quarter Staff[2]	6 - 12	55	20 Str	1 000	9
War Staff	8 - 16	75	30 Str	1 500	12

1 所有的杖都是双手武器.

2 这些物品外观相同.

剑					
类型	伤害	耐久	需求	价格	qlvl
Dagger	1 - 4	16		60	1
Sword[1,2]	1 - 5	8	15 Str, 20 Dex	50	n/a
Short Sword[2]	2 - 6	24	18 Str	120	1
Sabre	1 - 8	45	17 Str	170	1
Scimitar	3 - 7	28	23 Str, 23 Dex	200	4
Blade	3 - 8	30	25 Str, 30 Dex	280	4
Falchion	4 - 8	20	30 Str	250	2
Long Sword	2 - 10	40	30 Str, 30 Dex	350	6
Claymore	1 - 12	36	35 Str	450	5
Broad Sword	4 - 12	50	40 Str	750	8
Bastard Sword	6 - 15	60	50 Str	1 000	10
Two-Handed Sword[3]	8 - 16	75	65 Str	1 800	14
Great Sword[3]	10 - 20	100	75 Str	3 000	17

1 仅作为诗人的初始武器可用.
2 2者有相同的外观
3 这把剑对野蛮人是单手的

首饰[1]				
类型	耐久	需求	价格	qlvl
Ring	Indestructible无法破坏		1 000	5, 10, 15
Amulet	indestructible		1 200	8, 16

1 首饰除非是独特的，不然一定会有词缀

任务物品[1]					
类型	基于	伤害	护甲	耐久	需求
Arkaine's Valor	ring mail		0 - 0	40	
Bovine Plate	full plate mail		0 - 0	40	50 Str
Cleaver	axe	4 - 24		10	
Griswold's Edge	broad sword	4 - 12		50	40 Str
Harlequin Crest	cap		0 - 0	15	
The Undead Crown	crown		15 - 15	50	
Veil of Steel	great helm		18 - 18	60	

1 这里列出了所有任务物品的基础物品，不包括戒指和项链，因为他们没什么区别。注意上面列出的基础性质可能被任务物品的独特特性取代

3.2 其他基础物品

该章会给出游戏中其他不可穿戴的物品的信息。同时也包括有魔法需求的物品，关于法术的实际的信息，以及他们如何运作和使用请阅读第4张，书和大部分油是存在基础物品的，book of和oil of在下表列出，每本书都会带上一个技能，油也会带有类型

类型	价格	qlvl
Book of	-	2, 8, 14, 20
Oil of	-	10

3.2.1 符石和油

符石和油是在地狱火引入的，暗黑破坏神中不存在。符石是在地下城中放置，当人物或者怪物走时，法术就被释放出来，它们也可以直接对着目标使用。油是用于物品的，来增强他们属性。注意当你每次new game的时候，仅有油对于耐久的影响效果会保留下来。

符石[1]	价格	qlvl	效果[2]	需求
Rune of Fire	100	1	释放火球 Fireball	No requirement
Rune of Lightning	200	3	释放电墙 Lightning Wall	Requires 13 magic
Rune of Stone	300	7	释放石化 Stone Curse	Requires 25 magic
Greater Rune of Fire	400	7	释放自焚 Immolation	Requires 42 magic
Greater Rune of Lightning	500	7	释放新星 Nova	Requires 42 magic

1 符石可以从爱德丽雅处买到或者在地下城中找到
2 实际上并不是准确的法术，只是与列出的相似，角色等级影响符石的威力和持续时间。

油可能需要更多的解释，它们在游戏中是以两种不同的方式创建的，作为游戏玩家，你看不出来它们是如何被创建的，但是这确实会影响它们的运作方式。下表中列出的前三种是作为基础物品存在的，而其他包括一些和前三种拥有相同名称的油则是通过在基础物品oil of上增加效果创建的，就像书本那样。

油[1]	价格	qlvl	效果[2]
Blacksmith Oil[3]	100	1	回复20%耐久或者加1最大耐久
Oil of Accuracy	500	1	增加1-2%命中 （当其小于50时）
Oil of Sharpness	500	1	增加1最大伤害（当其小于30时）
Blacksmith[3]	100	1	回复20%耐久或者加1最大耐久 （当其小于100时）
Fortitude[3]	2 500	5	增加最大伤害和当前耐久10-50 （当其小于200时）
Permanence[3,4]	15 000	17	令一件物品变得无法破坏
Accuracy[4]	500	1	增加1-2%命中 （当其小于50时）
Mastery[4]	2 500	10	增加3-5%命中 （当其小于100时）
Hardening[4]	2 500	1	增加1-2护甲（当其小于60时）
Imperviousness[4]	2 500	10	增加3-5护甲（当其小于120时）
Sharpness[4]	500	1	增加1最大伤害（当最大伤害-最小伤害小于30时）[5]
Death[4]	2 500	10	增加1最小伤害，2最大伤害（当最大伤害-最小伤害小于30时）[5]
Skill[4]	1 500	4	降低使用需求5-10 （可能到达0）[6]

1 油仅可以在地下城找到，无法购买
2 仅影响你对其使用的物品
3 效果是永久的，当你new game的时候也可以保存下来
4 仅在单人游戏中存在
5 注意这和最大最小伤害都低于30的不同
6 装备需求都会降低相同的值

3.2.2 Potions and elixirs

下面的表列出所有的药品和炼金药，同其他的一样，价格是购买价。

药剂	Cost	qlvl	效果
Potion of Healing[1]	50	1	回复一些生命
Potion of Full Healing	150	1	完全回复生命
Potion of Mana[1]	50	1	回复一些魔力
Potion of Full Mana	150	1	完全回复魔力
Potion of Rejuvenation[1]	120	3	回复一些生命和魔力
Potion of Full Rejuvenation	600	7	完全回复生命和魔力

1 下面的信息会给出它回复多少生命和魔力

炼金药[1]	价值	qlvl	效果
Elixir of Strength	5 000	15	力量+1
Elixir of Magic	5 000	15	魔法+1[3]
Elixir of Dexterity	5 000	15	敏捷+1
Elixir of Vitality	5 000[2]	20	体力+1[4]

1 在多人游戏中，角色到达26级时可以在爱德丽雅处购买炼金药，单人模式下当你到达13层之后可以在皮平和爱德丽雅处买到，地狱火中当到达hive或者crypt之后也可以

2 Elixir of Vitality 无法买到

3 地狱火中它还会让你完全恢复魔力值

4 地狱火中它还会让你完全恢复生命值

Potions of Healing 和 Potions of mana 回复的量下面列出了，Potions of Rejuvenation 是被看作以上 2 种药剂各一瓶的，关于治疗卷轴 scrolls of healing 是如何工作的，请阅读 4.1.2

Potion of Healing:	奖励 · 最大life/8	to	奖励· 3·最大life/8
Potion of Mana:	奖励 · 最大mana/8	to	奖励 · 3·最大mana/8

- 该范围内的任何值都是有可能的
- 奖励值会在下面列出
- 最大生命和最大魔力是个修正值，如果它们是负值，那么你在使用药品时会减少生命/魔力

类型	战士	弓箭手	法师	武僧	诗人	野蛮人
Healing	2.0	1.5	1.0	1.5[1]	1.5[1]	2.0
Mana	1.0	1.5	2.0	1.5[1]	1.5[1]	1.0

1 地狱火中含有bug导致武僧和诗人在使用Potion of Rejuvenation时的奖励值为1

3.2.3 书籍卷轴和带有法术充能的法杖

书籍卷轴和法术聚气法杖可以在地下城找到或者在爱德丽雅处购买，Healing scrolls和 scrolls of Resurrection（仅存在于多人模式）也可以从皮平处购得。下方会列出这些物品的价格和法杖法术价格的计算法。关于如何计算一根法杖总体的价格，请阅读3.6。同时你还可以找到其qlvl，阅读3.8和3.9可以了解qlvl及其使用法。注意对于书籍和带技能聚气的法杖而言，qlvl是在基础物品上的技能的，本身的书book of和法杖staff有其自身的qlvl，你可以1/4的价格出售这些东西。注意在地狱火中，无法术聚气的法杖是在格瑞斯华尔德处交易的，而维特出售的法杖可以带或者不带聚气。

法术	书		卷轴		法杖		
	价格	qlvl	价格	qlvl	Multiplier (P)	充能数	qlvl
Apocalypse	30 000[1]	19	2 000	22	400	8 - 12	15
Blood Star	27 500	14	-	-	360	20 - 60	13
Bone Spirit	11 500	9	-	-	160	20 - 60	7
Chain Lightning	11 000	8	750	10	150	20 - 60	7
Charged Bolt	1 000	1	-	-	10	40 - 80	1
Elemental	10 500	8	-	-	140	20 - 60	6
Fireball	8 000	8	300	8	60	40 - 80	7
Firebolt	1 000	1	-	-	10	40 - 80	1
Fire Wall	6 000	3	400	4	80	8 - 16	2
Flame Wave	10 000	9	650	10	130	20 - 40	8
Flash	7 500	5	500	6	100	20 - 40	4
Golem	18 000	11	1 100	10	220	16 - 32	9
Guardian	14 000	9	950	12	190	16 - 32	8
Healing	1 000	1	50	1	10	20 - 40	1
Heal Other	1 000	1	-	-	10	20 - 40	1
Holy Bolt	1 000	1	-	-	10	40 - 80	1
Identify	-	-	100	1	-	-	-
Inferno	2 000	3	100	1	20	20 - 40	1
Infravision	-	-	600	8	-	-	-
Lightning	3 000	4	150	4	30	20 - 60	3
Mana Shield	16 000	6	1 200	8	240	4 - 10	5
Nova	21 000[1]	14	1 300	14	260	16 - 32	10
Phasing	3 500	7	200	6	40	40 - 80	6
Resurrect	-	-	250	1	50	4 - 10	5
Stone Curse	12 000	6	800	6	160	8 - 16	5
Telekinesis	2 500	2	-	-	40	20 - 40	2
Teleport	20 000	14	3 000	14	250	16 - 32	12
Town Portal	3 000	3	200	4	40	8 - 12	3

1 仅地狱火中存在

法术	书		卷轴		杖		
地狱火中新加入	价格	qlvl	价格	qlvl	Multiplier (P)	充能数	qlvl
Berserk	3 000	3	-	-	40	8 - 12	3
Immolation	21 000	14	-	-	260	16 - 32	10
Jester	-	-	-	-	40	15 - 30	4
Lightning Wall	6 000	3	-	-	80	8 - 16	2
Magi	-	-	-	-	40	15 - 30	20
Mana	-	-	-	-	10	12 - 24	5
Reflect	3 000	3	-	-	40	8 - 12	3
Ring of Fire	6 000	5	-	-	80	8 - 16	5
Search	3 000	1	50	3	40	8 - 12	3
Warp	3 000	3	-	-	40	8 - 12	3

3.3 任务物品

下方表格列出你可以在各种各样任务中获得的任务物品（耳朵和心脏不是任务物品），仅出现在单人模式的游戏中，完成任务时你也可以获得一些特别的物品，这会在3.5列出

暗黑破坏神的物品	所属任务	地狱火的物品[1]	所属任务
Anvil of Fury	Anvil of Fury	Brown Suit	The Jersey's Jersey
Black Mushroom	Black Mushroom	Cathedral Map	Grave Matters
Blood Stone[2]	Valor	Grey Suit	The Jersey's Jersey
Brain	Black Mushroom	Reconstructed Note	Torn Notes
Ear[3]	n/a	Rune Bomb	Farmer's Orchard
Fungal Tome	Black Mushroom	Theodore	Little Girl
Golden Elixir	Lachdanan	Torn Note 1	Torn Notes
Heart[3,4]	n/a	Torn Note 2	Torn Notes
Magic Rock	The Magic Rock	Torn Note 3	Torn Notes
Spectral Elixir	Black Mushroom		
Staff of Lazarus	Archbishop Lazarus		
Tavern Sign	Ogden's Sign		

1 所有暗黑破坏神中的任务物品同样也会出现在地狱火中
2 该物品有3个
3 爱德丽雅会购买耳朵和心脏，价格等于它所属的角色
4 所有的耳朵在鉴定以后都会变成心脏，心脏会在开新游戏之后变回耳朵

3.4 Prefixes and suffixes前缀与后缀

所有可穿戴的装备都可以有词缀，下面一系列表中你可以找到每个词缀的作用，qlvl和其所属装备价格计算所需参数，阅读3.6可以找到这些计算公式，词缀以其作用来分组。除非另行指出，不同装备给上的前后缀以及独特装备上的类似属性都是可以叠加的，阅读3.9和3.9来获得关于词缀是如何在装备上生成的信息。

并非所有的词缀都能出现在所有类型的装备上，下面也会列出其能出现的地方，以下是装备类型缩写：

A Armor and Helms护甲与头盔
S Shields盾
W Weapons (Axes, Clubs and Swords)武器剑斧锤
T Staves法杖
t Staves, but only in Hellfire仅地狱火的法杖
B Bows弓
J Jewelry首饰

+ Strength力量							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
frailty	-10 - -6	ASW-BJ	3				-3
weakness	-5 - -1	ASWtBJ	1				-2
strength	1 - 5	ASWtBJ	1	4	200 - 1 000	800	2
might	6 - 10	ASW-BJ	5	4	1 200 - 2 000	800	3
power	11 - 15	ASW-BJ	11	4	2 200 - 3 000	800	4
giants	16 - 20	A-W-BJ	17	4	3 200 - 5 000	1 800	7
titans	21 - 30	--W--J	23	9	5 200 - 10 000	4 800	10

+ Magic魔法							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
the fool	-10 - -6	ASWTBJ	3				-3
dyslexia	-5 - -1	ASWTBJ	1				-2
magic	1 - 5	ASWTBJ	1	4	200 - 1 000	800	2
the mind	6 - 10	ASWTBJ	5	4	1 200 - 2 000	800	3
brilliance	11 - 15	ASWTBJ	11	4	2 200 - 3 000	800	4
sorcery	16 - 20	A-WTBJ	17	4	3 200 - 5 000	1 800	7
wizardry	21 - 30	---T-J	23	9	5 200 - 10 000	4 800	10

+ Dexterity敏捷							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
paralysis	-10 - -6	ASW-BJ	3				-3
atrophy	-5 - -1	ASWtBJ	1				-2
dexterity	1 - 5	ASWtBJ	1	4	200 - 1 000	800	2
skill	6 - 10	ASW-BJ	5	4	1 200 - 2 000	800	3
accuracy	11 - 15	ASW-BJ	11	4	2 200 - 3 000	800	4
precision	16 - 20	A-W-BJ	17	4	3 200 - 5 000	1 800	7
perfection	21 - 30	----BJ	23	9	5 200 - 10 000	4 800	10

+体力							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
illness	-10 - -6	ASW-BJ	3				-3
disease	-5 - -1	ASWtBJ	1				-2
vitality	1 - 5	ASWtBJ	1	4	200 - 1 000	800	2
zest	6 - 10	ASW-BJ	5	4	1 200 - 2 000	800	3
vim	11 - 15	ASW-BJ	11	4	2 200 - 3 000	800	4
vigor	16 - 20	A-W-BJ	17	4	3 200 - 5 000	1 800	7
life	21 - 30	-----J	23	9	5 200 - 10 000	4 800	10

+ 全属性							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
trouble	-10 - -6	ASWtBJ	12				-10
the pit	-5 - -1	ASWtBJ	5				-5
the sky	1 - 3	ASWtBJ	5	2	800 - 4 000	3 200	5
the moon	4 - 7	ASWtBJ	11	3	4 800 - 8 000	3 200	10
the stars	8 - 11	A-W-BJ	17	3	8 800 - 12 000	3 200	15
the heavens	12 - 15	--W-BJ	25	3	12 800 - 20 000	7 200	20
the zodiac	16 - 20	-----J	30	4	20 800 - 40 000	19 200	30

+ 生命							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
the vulture	-25 - -11	AS---J	4				-4
the jackal	-10 - -1	AS---J	1				-2
the fox	10 - 15	AS---J	1	5	100 - 1 000	900	2
the jaguar	16 - 20	AS---J	5	4	1 100 - 2 000	900	3
the eagle	21 - 30	AS---J	9	9	2 100 - 4 000	1 900	5
the wolf	30 - 40	AS---J	15	10	4 100 - 6 000	1 900	7
the tiger	41 - 50	AS---J	21	9	6 100 - 10 000	3 900	9
the lion	51 - 60	A----J	27	9	10 100 - 15 000	4 900	11
the mammoth	61 - 80	A-----	35	19	15 100 - 19 000	3 900	12
the whale	81 - 100	A-----	60	19	19 100 - 30 000	10 900	13

+ Mana魔力							
Prefix前缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
corruption[1]	-all	ASW---	5		-1 000		2
hyena's	-25 - -11	---T-J	4	14	100 - 1 000	900	-2
frog's	-10 - -1	---T-J	1				-2
spider's	10 - 15	---T-J	1	5	500 - 1 000	500	2
raven's	15 - 20	---T-J	5	5	1 100 - 2 000	900	3
snake's	21 - 30	---T-J	9	9	2 100 - 4 000	1 900	5
serpent's	30 - 40	---T-J	15	10	4 100 - 6 000	1 900	7
drake's	41 - 50	---T-J	21	9	6 100 - 10 000	3 900	9
dragon's	51 - 60	---T-J	27	9	10 100 - 15 000	4 900	11
wyrm's[2]	61 - 80	---t--	35	19	15 100 - 19 000	3 900	12
hydra's[2]	81 - 100	---t--	60	19	19 100 - 30 000	10 900	13

1 这是后缀.
2 仅在地狱火出现.

+% 护甲[1]							
Prefix前缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
vulnerable	-100 - -51	AS----	3				-3
rusted	-50 - -25	AS----	1				-2
fine	20 - 30	AS----	1	10	20 - 100	80	2
strong	31 - 40	AS----	3	9	120 - 200	80	3
grand	41 - 55	AS----	6	14	220 - 300	80	5
valiant	56 - 70	AS----	10	14	320 - 400	80	7
glorious	71 - 90	AS----	14	19	420 - 600	180	9
blessed	91 - 110	AS----	19	19	620 - 800	180	11
saintly	111 - 130	AS----	24	19	820 - 1 200	380	13
awesome	131 - 150	AS----	28	19	1 220 - 2 000	780	15
holy	151 - 170	AS----	35	19	5 200 - 6 000	800	17
godly	171 - 200	AS----	60	29	6 200 - 7 000	800	20

1 在提升护甲值时，当提升值不足1时，至少会增加1，由于存在一个BUG，任何降低低于1护甲的属性会变成加一

+% 命中							
Prefix前缀	**Value值**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
tin	-10 - -6	--W-BJ	3				-3
brass	-5 - -1	--W-BJ	1				-2
bronze	1 - 5	--W-BJ	1	4	100 - 500	400	2
iron	6 - 10	--W-BJ	4	4	600 - 1 000	400	3
steel	11 - 15	--W-BJ	6	4	1 100 - 1 500	400	5
silver	16 - 20	--W-BJ	9	4	1 600 - 2 000	400	7
gold	21 - 30	--W-BJ	12	9	2 100 - 3 000	900	9
platinum	31 - 40	--W-B-	16	9	3 100 - 4 000	900	11
mithril	41 - 60	--W-B-	20	19	4 100 - 6 000	1 900	13
meteoric	61 - 80	--W-B-	23	19	6 100 - 10 000	3 900	15
weird	81 - 100	--W-B-	35	19	10 100 - 14 000	3 900	17
strange	101 - 150	--W-B-	60	49	14 100 - 20 000	5 900	20

+% 命中, +% 伤害								
Prefix前缀	**命中值**	**伤害值**	**可出现**	**qlvl**	**Steps[1]**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
clumsy	-10 - -6	-75 - -50	--WTB-	5				-7
dull	-5 - -1	-45 - -25	--WTB-	1				-5
sharp[2]	1 - 5	20 - 35	--WTB-	1	15	350 - 950	600	5
fine	6 - 10	36 - 50	--WTB-	6	14	1 100 - 1 700	600	7
Warrior's	11 - 15	51 - 65	--WTB-	10	14	1 850 - 2 450	600	13
soldier's	16 - 20	66 - 80	--WT--	15	14	2 600 - 3 950	1 350	17
lord's	21 - 30	81 - 95	--WT--	19	14	4 100 - 5 950	1 850	21
knight's	31 - 40	96 - 110	--WT--	23	14	6 100 - 8 450	2 350	26
master's	41 - 50	111 - 125	--WT--	28	14	8 600 - 13 000	4 400	30
champion's	51 - 75	126 - 150	--WT--	40	24	15 200 - 24 000	8 800	33
king's	76 - 100	151 - 175	--WT--	28	24	24 100 - 35 000	10 900	38
doppelganger's[3]	21 - 30	81 - 95	--Wt--	11	14	2 000 - 2 400	400	10

1 此处伤害值用来计算价格
2 这在游戏的创造物品阶段被认为是诅咒的物品，因此你无法在城市中买到
3 在地狱火中有效，有10%的概率复制除diablo和暗金怪以外的怪物打击

+% 伤害							
Prefix前缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
useless	-100	--WtB-	5				-8
bent	-75 - -50	--WtB-	3				-4
weak	-45 - -25	--WtB-	1				-3
jagged	20 - 35	--WtB-	4	15	250 - 450	200	3
deadly	36 - 50	--WtB-	6	14	500 - 700	200	4
heavy	51 - 65	--WtB-	9	14	750 - 950	200	5
vicious	66 - 80	--WtB-	12	14	1 000 - 1 450	450	8
brutal	81 - 95	--WtB-	16	14	1 500 - 1 950	450	10
massive	96 - 110	--WtB-	20	14	2 000 - 2 450	450	13
savage	111 - 125	--W-B-	23	14	2 500 - 3 000	500	15
ruthless	126 - 150	--W-B-	35	24	10 100 - 15 000	4 900	17
merciless	151 - 175	--W-B-	60	24	15 000 - 20 000	5 000	20
decay[1,2]	150 - 250	--WtB-	1		200 - 200	0	2
crystalline[1,3]	200 - 280	--W---	5	79	1 000 - 3 000	2 000	3

1 仅在地狱火出现
2 每一击中降低5%的奖励，当到达-100%时，物品被摧毁
3 同时会降低30%到70%的耐久

+ Damage Done 伤害							
Suffix后缀	**Value值**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
quality	1 - 2	--WtB-	2	1	100 - 200	100	2
maiming	3 - 5	--WtB-	7	2	1 300 - 1 500	200	3
slaying	6 - 8	--W---	15	2	2 600 - 3 000	400	5
gore	9 - 12	--W---	25	3	4 100 - 5 000	900	8
carnage	13 - 16	--W---	35	3	5 100 - 10 000	4 900	10
slaughter	17 - 20	--W---	60	3	10 100 - 15 000	4 900	13

- 收到的伤害[1]							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
pain	+4 - +2	AS---J	4				-4
tears	+1	AS---J	2				-2
health	1	AS---J	2		200		2
protection	2	AS----	6		400		4
absorption	3	AS----	12		1 001		10
deflection	4	A-----	20		2 500		15
osmosis	5 - 6	A-----	50	1	7 500 - 10 000	2 500	20

1 对所有伤害起效，甚至是法术的，但是在PVP中无效。该伤害降低是作用在任何抗性之前的，但在thieves效果之后，伤害无法被降低至1以下

+ 火伤害[1]							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
flame	1 - 3	----B-	1		2 000		2
fire	1 - 6	----B-	11		4 000		4
burning	1 - 16	----B-	35		6 000		6
flaming[2]	1 - 10	--WT--	7		5 000		2

1 游戏中存在一些BUG使得带有火焰和闪电伤害的箭常出现错误的伤害，可能过高或者完全没有附加伤害
2 这是前缀

+电伤害[1]							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
shock	1 - 6	----B-	13		6 000		2
lightning	1 - 10	----B-	21		8 000		4
thunder	1 - 20	----B-	60		12 000		6
lightning[2]	2 - 20	--WT--	18		10 000		2

1 There are quite a few bugs associated with fire and lightning arrows which make them often deal erroneous damage (way too high or no additional damage at all).
2 A prefix.（此处翻译同火伤害词缀的注释）

% 偷取生命[1]							
Suffix后缀	**Value值**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
the leech	3	--W---	8		7 500		3
blood	5	--W---	19		15 000		3

1 偷取的百分比基于造成的伤害（即使怪物的HP不足此次伤害值），多个装备上的该属性是不叠加的（blood会覆盖leech的效果），例外是The undead crown不死皇冠 会和上面2个词缀之一共同计算，偷取量为3%到15.5%或者5%到17.5%，The Helm of Sprits, Shadowhawk, 和 The Eater of Souls 的偷取是被看作blood词缀的。该属性对玩家无效，阅读6.1.4以获得更多信息

% 偷取魔力[1]							
Suffix	**Value**	**Occurrence**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
the bat	3	--W---	8		7 500		3
vampires	5	--W---	19		15 000		3

1 偷取的百分比基于造成的伤害（即使怪物的HP不足此次伤害值），多个装备上的该属性是不叠加的（vampires会覆盖bat的效果）。 The Eater of Souls 上的偷取属性是被作为vampire看待的，该属性对玩家无效，阅读6.1.4以获得更多信息

+%抗魔法[1]							
前缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
white	10 - 20	ASWTBJ	4	10	500 - 1 500	1 000	2
pearl	21 - 30	ASWTBJ	10	9	2 100 - 3 000	900	2
ivory	31 - 40	ASWTBJ	16	9	3 100 - 4 000	900	2
crystal	41 - 50	ASWTBJ	20	9	8 200 - 12 000	3 800	3
diamond	51 - 60	ASWTBJ	26	9	17 100 - 20 000	2 900	5

1 该属性作用于thieves和-伤害 之后，可以将伤害降低到1以下

+% 抗火[1]							
前缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
red	10 - 20	ASWTBJ	4	10	500 - 1 500	1 000	2
crimson	21 - 30	ASWTBJ	10	9	2 100 - 3 000	900	2
crimson	31 - 40	ASWTBJ	16	9	3 100 - 4 000	900	2
garnet	41 - 50	ASWTBJ	20	9	8 200 - 12 000	3 800	3
ruby	51 - 60	ASWTBJ	26	9	17 100 - 20 000	2 900	5

1 该属性作用于thieves和-伤害 之后，可以将伤害降低到1以下

+% 抗闪电[1]							
前缀	值	可出现	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
blue	10 - 20	ASWTBJ	4	10	500 - 1 500	1 000	2
azure	21 - 30	ASWTBJ	10	9	2 100 - 3 000	900	2
lapis	31 - 40	ASWTBJ	16	9	3 100 - 4 000	900	2
cobalt	41 - 50	ASWTBJ	20	9	8 200 - 12 000	3 800	3
sapphire	51 - 60	ASWTBJ	26	9	17 100 - 20 000	2 900	5

1 该属性作用于thieves和-伤害 之后，可以将伤害降低到1以下

+% 全抗[1]							
前缀	值Value	可出现	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
topaz	10 - 15	ASWTBJ	8	5	2 000 - 5 000	3 000	3
amber	16 - 20	ASWTBJ	12	4	7 400 - 10 000	2 600	3
jade	21 - 30	ASWTBJ	18	9	11 000 - 15 000	4 000	3
obsidian	31 - 40	ASWTBJ	24	9	24 000 - 40 000	16 000	4
emerald	41 - 50	-SWTB-	31	9	61 000 - 75 000	14 000	7

1 该属性作用于thieves和-伤害 之后，可以将伤害降低到1以下

+ 法术等级							
Prefix	Value	Occurrence	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
angel's	1	---T--	15		25 000		2
arch-angel's	2	---T--	25		50 000		3

× 充能数							
Prefix前缀	Value	Occurrence	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
plentiful	2	---T--	4		2 000		2
bountiful	3	---T--	9		3 000		3

伤害 / 护甲穿透[1]								
Suffix后缀	Value[2]	Value[3]	Occurrence	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
piercing	2 - 6	25[4] %	--W-B-	1		1 000		3
puncturing	4 - 12	50[4] %	--W-B-	9		2 000		6
bashing	8 - 24	75[4] %	--W---	17		4 000		12

1 在暗黑破坏神中，该后缀所降低的目标的护甲是0到表中列出的数值范围内取随机，在地狱火中，降低的护甲在表中列出了，该属性对其他玩家无效，在暗黑破坏神中，真实的数值决定于物品创建时间，额外的命中率不会显示在人物面板上

2 暗黑破坏神的属性

3 地狱火的属性

4 当人物是野蛮人时，该数字增加12.5

+% 照亮范围[1]							
Suffix后缀	值Value	可出现	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
the dark	-40	A-W—J	6				-3
the night	-20	A-W—J	3				-2
light	20	A-W—J	4		750		2
radiance	40	A-W—J	8		1 500		3

1 这也影响你以怎样的距离激活怪物，越高的值表明距离越大。该值的范围是-80%到+50%。照亮范围在墓穴catacombs中总是少一格，而在你已经探索完的层中，这一值总是最大，即使你之后降低了它。

武器速度[1]							
Suffix后缀	值Value	可出现	qlvl	Steps	Base-Max	Range	Multiplier
readiness[2,3]	quick	--WTB-	1		2 000		2
swiftness[3]	fast	--WTB-	10		4 000		4
speed	faster	--WT--	19		8 000		8
haste[4]	fastest	--WT--	27		16 000		16

1 诗人仅适用最快的武器

2 暗黑破坏神中无效果

3 在地狱火中它会令箭飞的更快而不是提高挥舞速度

4 在暗黑破坏神1.07中，它的效果和speed词缀相同。

打击回复[1]							
Suffix后缀	**值Value**	**可出现**	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
balance[1]	fast	A----J	1		2 000		2
stability[1]	faster	A----J	10		4 000		4
harmony[1]	fastest	A----J	20		8 000		8

1 当一个角色同时拥有多条属性时，仅适用最快的一个，该属性不叠加，但也有例外，参阅2.2.1

+% 耐久							
后缀	值	可出现	**qlvl**	**Steps**	**Base-Max**	**Range**	**Multiplier**
fragility	=1	ASW---	3				-4
brittleness	-75 - -26	ASW---	1				-2
sturdiness	26 - 75	ASWt--	1		100		2
craftsmanship	51 - 100	ASWt--	6		200		2
structure	101 - 200	ASWt--	12		300		2
many	100	----B-	3		750		2
plenty	200	----B-	7		1 500		3
the ages	无法破坏.	ASWt--	25		600		5

其他					
后缀	效果	可出现	**qlvl**	**Base-Max**	**Multiplier**
the bear[2]	击退	--WTB-	5	750	2
blocking[2]	fast block快速格挡	-S----	5	4 000	4
thieves[1,2,3]	吸收一半陷阱伤害	AS---J	11	1 500	2
thorns[1,2]	攻击者收到1-3伤害	AS----	1	500	2
devastation[1,2,4,5,6]	5% 概率3倍伤害	--WtB-	1	1 200	3
jester's[1,2,4,5,7]	每次攻击造成0到6倍伤害	--W---	7	1 200	3
peril[1,2,4,6,8]	对怪物2倍伤害，对自己1倍伤害	--WtB-	5	500	1

1 pvp无效
2 拥有2件及以上该词缀的装备时，该效果不叠加。
3 地狱火中同样也吸收怪物一半箭 法术伤害，
4 仅在地狱火有效
5 伤害是基于总伤害而不是武器伤害
6 弓无效
7 这是个前缀
8 该属性对怪物是总伤害，对玩家自己是武器伤害和角色伤害，该伤害可以被任何减伤属性影响
9 游戏错误地使其变为0-5，平均伤害是2倍，阅读6.2.1来获得更多信息。该属性对diablo和金怪无效。

3.5 Unique items独特物品

独特物品和一般的魔法物品不同，它拥有特别的名称，而且可以最多拥有 6 条属性，在单次多人游戏中你还是可以找到多于一个的，单人游戏会记录何种独特物品已经存在，不会创造相同的物品。独特物品拥有和基础物品不同的，特别的外观，可以认为是基础物品多了 6 条特别属性。任何的非任务独特装备都是基于一个基础物品的，除非被其所含属性改变，它仍会含有所有的基础物品特点。独特的任务物品是基于特别的任务基础物品，可以在 3.3 找到，该种物品在 qlvl 列中记录是 n/a

如果你玩 PS 版，那么当你重开新游戏时，所有的独特物品都会变成金币，这相当的令人讨厌。

3.5.1 独特装备的属性

下表列出了游戏中所有你可以穿戴的独特装备，这包含所有的随机掉落和任务给予的。价格是购买价格，当然你无法买到他们。关于qlvl，阅读3.8。注意下列装备中在粗线下方的都是仅在地狱火中存在的。pic列中表示它是否拥有独特的外观。

护甲					
名称	基础物品	价格	qlvl	Pic	魔法属性
Arkaine's Valor[1]	Arkaine's Valor	42 000	n/a	Yes	护甲25， +10 体力， -3 敌人的伤害， 最快打击回复
Demonspike Coat	full plate mail	251 175	25		护甲100， +10 力量， +50% 火抗， -6 敌人的伤害 无法破坏
The Gladiator's Bane	studded leather armor	3 450	6		护甲25， -3全属性， -2敌人的伤害， 高耐久度（135）
Leather of Aut	leather armor	10 550	4		护甲15， +5力量， -5魔法， +5敏捷，无法破坏
Naj's Light Plate	plate mail	78 700	19	Yes	+5魔法， +20魔力值， +20%全抗， +1法术等级，无力量需求
Nightscape	cape	11 600	16	Yes[2]	护甲15， +3敏捷， +20%全抗，较快打击回复，-40%照亮
The Rainbow Cloak	cloak	4 900	2	Yes[2]	护甲10， +1全属性， +5生命， +10%全抗，高耐久度（27）
Scavenger Carapace	breast plate	14 000	13		护甲 -6 - -10， +5敏捷， +40%抗闪电， -15敌人伤害
Sparking Mail	chain mail	15 750	9		护甲30， 1-10 闪电伤害
Torn Flesh of Souls	rags	4 825	2	Yes	护甲8， +10体力， -1敌人的伤害 无法破坏
Wisdom's Wrap	robe	6 200	5	Yes[2]	护甲15， +5魔法， +10魔力值， +25%抗闪电 -1敌人的伤害
Armor of Gloom	full plate mail	200 000	25	Yes	护甲225，全抗变为0， -20%照亮，无力量需求
Bone Chain Armor	chain mail	36 000	13	Yes	护甲40， 对不死生物增加60护甲
Bovine Plate[3]	Bovine Plate	400	n/a	Yes	护甲150， -50魔力值， +30%全抗， -2法术等级，+50%照亮 无法破坏
Demon Plate Armor	full plate mail	80 000	25	Yes	护甲80，对恶魔增加120护甲

1 这是个仅在单人模式存在的任务物品
2 这些物品有相同的外观
3 任务物品

斧子					
名称	基础物品	价格	qlvl	Pic	魔法属性
Aguinara's Hatchet	small axe	24 800	12		+10魔法， +75% 抗魔法， +1法术等级，
Bloodslayer	broad axe	2 500	3	Yes[1]	-5全属性， +100%伤害， +200%对恶魔伤害2 -1法术等级
The Butcher's Cleaver[3]	cleaver	3 650	n/a	Yes	+10力量，特别的伤害(4-24)，低耐久(10)
The Celestial Axe	battle axe	14 100	4		-15力量， +15生命， +15%命中，无力量需求
Hellslayer	battle axe	26 200	15		+8力量， +8体力， +25生命， -25魔力值， +100%伤害
The Mangler	large axe	2 850	2	Yes[1]	-5魔法， -5敏捷， -10魔力值， +200%伤害
Messerschmidt's Reaver	great axe	58 000	25	Yes	+5全属性， -50生命， +15伤害， +200%伤害，2-12火伤
Sharp Beak	large axe	2 850	2	Yes[4]	-10魔法， +20生命， -10魔力值
Stonecleaver	broad axe	23 900	7	Yes	+30生命， +20%命中， +50%伤害， +40%抗闪电
Wicked Axe	large axe	31 150	5	Yes[4]	+10敏捷， -10体力， +30%命中， -1- -6敌人伤害

1 该物品有相同的外观，并且是一种普通斧子的
2 增加的是总伤害
3 仅在单人模式存在的任务物品
4 该物品拥有相同的外观，是一种普通的great axe的

Bows					
Name	**Base item**	**Price**	**qlvl**	**Pic**	**Magical Effects**
The Blackoak Bow	long bow	2 500	5		+10敏捷， -10体力， +50%伤害， -10%照亮
Bow of the Dead	composite bow	2 500	5	Yes[1]	-3体力，+4敏捷，+10%命中，-20%照亮，低耐久(30)
The Celestial Bow	long bow	1 200	2	Yes	护甲5， +2伤害，无力量需求
Deadly Hunter	composite bow	8 750	3	Yes[1]	-5魔法， +20%命中， +200%对恶魔伤害
Eaglehorn	long battle bow	42 500	26	Yes[1]	+20敏捷， +50%命中， +100%伤害，无法破坏
Flamedart	hunter's bow	14 250	10		+20%命中， +40%抗火， 1-6 火箭[2]
Fleshstinger	long bow	16 500	13		+15敏捷， +40%命中， +80%伤害，高耐久(37)
The Needler	short/cross bow	8 900	2	Yes	+50% 命中， 特别的伤害(1-3)，快速攻击
The Rift Bow	short bow	1 800	1		-3 敏捷， +2伤害，随机的箭速度
Windforce	long war bow	37 750	17	Yes	+5力量， +200%伤害，击退
Blitzen	composite bow	30 000	13	Yes	电伤害10-15[3], 特别的伤害(0)，无法破坏
Flambeau	composite bow	30 000	11	Yes	火伤15-20[4], 特别的伤害 (0)，无法破坏
Gnat Sting	hunter's bow	30 000	15	Yes	多重箭，特别的伤害 (1-2)，快速攻击，无法破坏

1 这些装备有相同的外观
2 火焰箭的伤害列出了2次，但是真实的火焰伤害仅一次，在1-6范围
3 攻击时发射闪电
4 攻击时发射火球

锤					
名称	**基础物品**	**价格**	**qlvl**	**Pic**	**魔法属性**
Baranar's Star	morning star	6 850	5		-4敏捷, +4体力,+12%命中, +80%伤害,快速攻击,低耐久(60)
The Celestial Star	flail	7 810	2	Yes[1]	护甲-8, +10伤害, +20%照亮,无力量需求
Civerb's Cudgel	mace	2 000	1		-2魔法, -5敏捷, +200% 对恶魔伤害[2]
Crackrust	mace	11 375	1		+2全属性, +15%全抗, +50%伤害, -1 法术等级,无法破坏
The Cranium Basher	maul	36 500	12	Yes[1]	+15力量, -150魔力值, +20伤害, +5%全抗,无法破坏
Dreamflange	mace	26 450	26		+30魔法, +50魔力值, +50%抗魔法, +1法术等级, +20% 照亮
Gnarled Root	club/spiked club	9 820	9		护甲-10, +5魔法, +10敏捷, +20%命中, +10%全抗, +300%伤害
Hammer of Jholm	maul	8 700	1		+3力量, +4-10%伤害, +15%命中,无法破坏
Lightforge[3]	mace	26 675	1		+8全属性, +25%命中, +150%伤害, +10-20火伤,+40%照亮,无法破坏
Schaefer's Hammer	war hammer	56 125	16		+50生命,+75%抗闪电,+30%命中,-100%伤害,1-50电伤害,+10%照亮
Thunderclap	war hammer	30 000	13	Yes	+20力量,+30%抗闪电,charged bolt(3-6伤害),+20%照亮,无法破坏

1 这些物品拥有的独特外观是他们基础物品的，因此他们事实上没有独特外观
2 提升的是总伤害
3 不存在于地狱火而且无法在暗黑破坏神的多人模式获得，仅单人游戏，而且十分稀有，阅读3.5.2获得更多信息，而且它似乎会在开新游戏或者读档以后变为其他物品。

头盔					
名称	**基础物品**	**Price**	**qlvl**	**Pic**	**魔法属性**
Fool's Crest	helm	10 150	12	Yes	-4全属性,+100生命,+1- +6敌人伤害,攻击者收到1-3伤害
Gotterdamerung	great helm	54 900	21	Yes[1]	护甲60,+20全属性,全抗=0%2,-4敌人伤害,-40%照亮
Harlequin Crest[3]	Harlequin Crest	4 000	n/a	Yes	护甲-3, +2全属性, +7魔力值,+7生命,-1敌人的伤害
Helm of Sprits	helm	7 525	1	Yes[4]	5%生命偷取
Overlord's Helm	helm	12 500	7	Yes	+20力量, -20魔法, +15敏捷, +5体力,低耐久(15)
Royal Circlet	crown	24 875	27	Yes	护甲40, +10全属性, +40魔力值, +10%照亮
Thinking Cap	skull cap	2 020	6	Yes	+30魔力值, +20%全抗, +2法术等级,低耐久(1)
The Undead Crown[3]	Undead Crown	16 650	n/a	Yes[4]	护甲8, 0-12.5%魔法偷取
Veil of Steel[3]	Veil of Steel	63 800	n/a	Yes[1]	+15力量,+15体力,-30魔力值,+60%护甲,+50%全抗,-20%照亮

1 这些物品外观相同
2 如果你同时带了该装备和constricting ring（收缩戒指），你的抗性仍旧是0
3 仅在单人模式存在的任务物品
4 这些物品有相同的外观，Helm of Sprits在地上时看着像一个crown

首饰					
名称	**基础物品**	**价格**	**qlvl**	**Pic**	**魔法属性**
The Bleeder	ring	8 500	2	Yes	+30 魔力值, -10 生命, +20% 抗魔法
Bramble	ring	1 000	1	Yes	-2全属性, +10魔力值, +3伤害
Constricting Ring	ring	62 000	5	Yes	+75%全抗[1], 佩戴时收到伤害(1.25 生命/s)[2]
Empyrean Band[3]	ring	8 000	n/a	Yes	+2全属性,快速打击回复,吸收一半陷阱伤害 +20%照亮
Optic Amulet[3]	amulet	9 750	n/a	Yes	+5魔法, +20%抗闪电, -1敌人伤害, +20%照亮
Ring of Engagement	ring	12 476	11	Yes	护甲5,-1或-2敌人伤害,攻击者收到1-3伤害,破坏目标护甲 [4]
Ring of Regha	ring	4 175	1	Yes	-3力量, +10魔法, -3敏捷, +10%抗魔法+10%照亮
Ring of Truth[3]	ring	9 100	n/a	Yes	+10生命, +10%全抗, -1敌人的伤害
Amulet of Warding	amulet	30 000	12	Yes	-100生命, +40%全抗
Acolytes Amulet	amulet	10 000	10	Yes	50%基础魔力值转为生命
Auric Amulet[5]	amulet	100	n/a	Yes	每堆钱可以堆到10000
Giant's Knuckle	ring	8 000	8	Yes	+60力量, -30 敏捷
Gladiators Ring	ring	10 000	10	Yes	40%基础生命转为魔法
Karik's Ring	ring	8 000	8	Yes	-30魔法, +60体力
Mercurial Ring	ring	8 000	8	Yes	-30力量, +60敏捷
Ring of Magma	ring	8 000	8	Yes	-30%抗魔法, +60%抗火, -30%抗闪电
Ring of the Mystics	ring	8 000	8	Yes	+60% 抗魔法, -30%抗火, -30%抗闪电
Ring of Thunder	ring	8 000	8	Yes	-30%抗魔法, -30%抗火, +60%抗闪电
Xorine's Ring	ring	8 000	8	Yes	-30力量, +60魔法

1 该属性是加75全抗，而不是加满，如果你带有减抗性的物品，那么最终抗性不是75，如果带有其他抗性=0的装备，那么最终抗性是0
2 如果你使用魔法盾，那么伤害会使得魔力值降低。由于一个圆整错误，这种较小的伤害可能不会被魔法盾正确的减少-阅读6.1.1获取更多关于魔法盾的信息
3 仅在单人模式有的任务物品
4 和词缀“of puncturing”效果相似, 暗黑破坏神中增加4-12的命中. 狱火中减少敌人的护甲12.5（野蛮人的话再加12.5%） 因此这比很多相似的后缀都好
5 这比任何相似属性的后缀都好

盾					
名称	**基础物品**	**价格**	**qlvl**	**Pic**	**魔法属性**
Blackoak Shield	small shield	5 725	4	Yes[1]	护甲18， +10敏捷， -10体力， -10%照亮，高耐久(60)
The Deflector	buckler	1 500	1	Yes[2]	护甲7， +10%全抗， -20%伤害， -5%命中
Dragon's Breach	kite shield	19 200	2	Yes	护甲20， +5力量， -5魔力， +25%火抗，无法破坏
Holy Defender	large shield	13 800	10	Yes[1]	护甲15， -2敌人伤害， +20%抗火，快速格挡，高耐久(96)
Split Skull Shield	buckler	2 025	1	Yes	护甲10， +10生命， +2力量， -10%照亮，低耐久(15)
Stormshield	gothic shield / tower shield[1]	49 000	24	Yes[3]	护甲40， +4敌人的伤害， +10力量，快速格挡，无法破坏

1 这些物品外观相同
2 该物品外观是普通的buckler
3 所有版本都是普通gothic shield的外观

杖					
名称	**基础物品**	**价格**	**qlvl**	**Pic**	**魔法属性**
Gleamsong	short staff	6 520	8		+25魔力值, -3力量, -3体力,76Phasing聚气
Immolator	long staff	3 900	4		+10魔力值, -5体力, +20%抗火, 4火伤
Mindcry	quarter staff	41 500	20		+15魔法, +15%全抗, +1法术等级,69Guardian聚气
Naj's Puzzler	long staff	34 000	18		+20魔法, +10敏捷, +20%全抗, -25生命, 57Teleport聚气
The Protector	short staff	17 240	16	Yes[1]	护甲40, +5体力, -5敌人的伤害,攻击者收到 1-3伤害 86 Healing聚气
Rod of Onan	war staff	44 167	22		+5全属性, +100%伤害, 50 Golem聚气
Staff of Shadows	long staff	1 250	2		-10魔法 +10%命中, +60%伤害, -20%照亮,快速攻击
Storm Spire	war staff	22 500	8		+10力量, -10 魔法, +50%抗闪电, 2-8电伤
Thundercall	composite staff	22 250	14		+35%命中, 1-10电伤, +30%抗闪电+20%照亮,76Lightning聚气

1 在地上时看起来像一个锤子.

Swords					
Name	**Base item**	**Price**	**qlvl**	**Pic**	**Magical Effects**
Black Razor	dagger	2 000	1	Yes	+2体力, +150%伤害,低耐久(5)
The Bonesaw	claymore	4 400	6		+10力量, -5敏捷, -5魔法, +10生命, -10魔力值,+10伤害
The Defender	sabre	2 000	1		护甲5, +5体力, -5%命中
Doombringer	bastard sword	18 250	19		-5全属性, -25生命, +25%命中, +250%伤害, -20%照亮
The Executioner's Blade	falchion	7 080	3	Yes	-10生命, +150%伤害, -10% 照亮, 高耐久 (60)
The Falcon's Talon	scimitar	7 867	15	Yes[1]	+10 敏捷, +20%命中, -33%伤害, 最快攻击
Gibbous Moon	broad sword	6 660	2		+2全属性, +15 魔力值, +25%伤害, -30%照亮
Gonnagal's Dirk	dagger	7 040	1	Yes	-5 敏捷, +4伤害, +25%火抗,快速攻击
The Grandfather	great sword	119 800	27	Yes	+5全属性, +20生命, +20%命中, +70%伤害,单手剑
Griswold's Edge[2]	Griswold's Edge	42 000	n/a	Yes[3]	-20生命, +20 魔力值, +25%命中, 1-10 火伤,快速攻击,击退
The Grizzly	two-handed sword	50 000	23	Yes	+20 力量, -5 体力, +200%伤害,击退, 高耐久 (150)
Gryphons Claw	falchion	1 000	1	Yes[1]	-2 魔法, -5 敏捷, +100%伤害
Ice Shank	long sword	5 250	3		+5-10 力量, +40% 火抗,低耐久(15)
Inferno	long sword	34 600	17		+20 魔力值, +75% 火抗, 2-12火伤, +30%照亮
Lightsabre	sabre	19 150	13		+20%命中, +50%抗闪电, 1-10电伤 +20% 照亮
Shadowhawk	broad sword	13 750	8		+15%命中, +5%全抗, 5% 偷取生命, -20%照亮
Wizardspike	dagger	12 920	11	Yes	+15 魔法, +35 魔力值, +25%命中, +15%全抗
Diamondedge	long sword	42 000	17	Yes	护甲10, +50%抗闪电, +50%命中,+100%伤害,低耐久(10)
Eater of Souls	two-handed sword	42 000	23	Yes	+50生命, 5% 偷取生命,5% 偷取魔力值,穿戴时收到伤害,无法破坏
Shirotachi	great sword	36 000	21		+6电伤,降低敌人一半护甲,最快攻击,单手

1 这些物品有相同的外观
2 仅在单人模式出现的任务物品
3 该物品实际上拥有跟基础物品相同的独特外形，实际上它没有独特外观

3.5.2 多人模式无法找到的装备

由于游戏的独特物品产生机制，（见3.8），一些独特的装备在多人模式永远无法找到，相同的物品可以在单人模式找到，除非在同一游戏中你已经找到了其他拥有相同基础物品的装备而且qlvl在它之前。这种情况会发生在多种物品拥有相同的基础物品和qlvl的条件下。下表列出了这些物品，注意为暗黑破坏神列出的同样在地狱火适用。

Diablo	Hellfire[1]
Bramble (ring)	Armor of Gloom (full plate mail)
Crackrust (mace)	Demonspike Coat (full plate mail)
The Deflector (buckler)	Giant's Knuckle (ring)
Gonnagal's Dirk (dagger)	The Grizzly (two-handed sword)
Lightforge[2] (mace)	Inferno (long sword)
The Mangler (large axe)	Karik's Ring (ring)
	Mercurial Ring (ring)
	Ring of Magma (ring)
	Ring of the Mystics (ring)
	Xorine's Ring (ring)

1 要加上暗黑破坏神的部分
2 看起来它在单人模式是可以获得的，但在你开新游戏或者载入的时候就会变为其他物品

下表列出拥有相同基础物品的有2个以上相同qlvl的独特物品的顺序，在其他条件下仅有两件物品有相同qlvl那会很明显不在上表中的会首先掉落（多人模式中总会掉落它）。

基础物品	qlvl	顺序, 从第一到最后[1]
Full Plate Mail	25	Demon Plate Armor, Armor of Gloom and Demonspike Coat
Mace	1	Civerb's Cudgel, Crackrust and Lightforge
Ring	8	Ring of Thunder, Ring of the Mystics, Ring of Magma, Karik's Ring, Xorine's Ring, Mercurial Ring and Giant's Knuckle

1 在多人模式中仅第一个可出现.

3.6 魔法物品的价格

该章节会解释魔法物品的价格如何计算，请注意本章大量的信息是Ironbeard首先收集和发布的，我为了跟该指引后面的部分和新发现的东西相符合，重写了一下这一部分

3.6.1 公式

魔法物品的价格由3部分影响，词缀的基础影响，词缀的质量影响，物品的被词缀内在倍率加倍的基础价值。带有法术聚气的法杖有额外的与法术类型和充能数有关的因子加在物品的基础价值上。用于计算所有魔法物品价格的公式如下：

所有非带聚气法杖的魔法物品

$C = B_p + B_s + Q_p + Q_s + I \cdot (M_p + M_s)$ if $M_p + M_s \geq 0$

$C = B_p + B_s + Q_p + Q_s + I / (M_p + M_s)$ if $M_p + M_s < 0$

聚气法杖

$C = B_p + Q_p + (I + H \cdot P) \cdot M_p$ if $M_p \geq 0$

$C = B_p + Q_p + (I + H \cdot P) / M_p$ if $M_p < 0$

参数解释如下:

C = Total cost总价
B_p = Base prefix effect前缀基础影响
B_s = Base suffix effect后缀基础影响
Q_p = Quality effect of the prefix前缀的质量影响
Q_s = Quality effect of the suffix后缀的质量影响
I = Cost of base item基础物品价值
H = Number of charges on staff法杖充能数
P = Spell multiplier法术的倍率
M_p = Prefix intrinsic multiplier前缀内在倍率
M_s = Suffix intrinsic multiplier后缀内在倍率

- 带有plentiful和bountiful 词缀的法杖，应该计入的是充能数基础量，也就是带有该词缀的装备的充能数应该除以2或者3.

一些词缀比如speed或者the ages没有Q值，在计算这些时，公式可被简化为

所有非带聚气法杖的魔法物品:

$C = B_p + B_s + I \cdot (M_p + M_s)$ if $M_p + M_s \geq 0$

$C = B_p + B_s + I / (M_p + M_s)$ if $M_p + M_s < 0$

聚气法杖

$C = B_p + (I + H \cdot P) \cdot M_p$ if $M_p \geq 0$

$C = B_p + (I + H \cdot P) / M_p$ if $M_p < 0$

诅咒和半诅咒物品
靠下一些的公式（MP+MS小于0或者MP小于0），仅在词缀的multiplier值为负时起作用，仅诅咒属性的词缀会有。然而，一个后缀 of corruption 即使有诅咒的属性，他的multiplier值是正的。另一方面，他有负的基础后缀影响值，全诅咒物品这个值总是负，半诅咒物品，也就是带有一个诅咒词缀和一个非诅咒词缀的物品，就要首先计算这个值，来确定使用哪一个公式。

质量影响 Q,
现在来看一个棘手的问题，Q，一些词缀有不同的质量（译者：即属性有变量），比如后缀vigor可以提高体力16至20，或者前缀massive可以提高武器的伤害96%到110%，这会影响价值。

以前缀massive为例，他的最低质量是96%，在这种条件下，它有自己的基础影响B=2000，还有，它不会对物品价格有Q这一质量影响，如果我们拿来它的最高质量110%，我们将会有一个质量影响Q=450，也就是B+Q可以在2000到2450这一范围，减去2000我们获得了450，这就是词缀的质量影响，我们可以叫他R（range）。

现在，在基础和最大值之间，质量等级是如何的？我们从基础96%到97%、98%直到到达最大Q值时的110%，这一共14步，第一步的价值等级是1/14或者说0.071428…….直到最后，是1，Q可以被我们已有的值如下计数:

$$Q = L/S \cdot R$$

where:

L	=	质量等级
S	=	词缀的总步数
R	=	词缀的质量范围（最大-基础值）

注意，当计算L/S时，我们可能会获得比如0.071428或者0.777777（7/9），你需要仅取小数点后两位，比如0.07或者0.77，或者你可以使用下式来获得圆整过的Q值:

$$Q = [\{ [(100\cdot(Stat - MinStat)) / (MaxStat - MinStat)] \cdot (Max - Base) \} / 100]$$

未鉴定的魔法物品
未鉴定的魔法物品的价格在下方给出.

聚气法杖以外的:
$$C = I$$

聚气法杖:
$$C = I + H\cdot P$$

3.6.2 关于价格的附加说明

On any a在任何的头盔和护甲上，实际护甲值是不会影响价格的。像warrior‘s和king’s这样的同时给予武器伤害和命中的词缀，命中值不影响价格。仅伤害值得质量等级影响价格

对于无诅咒属性和半诅咒属性的物品，可以当作2件单独的物品来算，一个只带前缀一个只带后缀，最后简单相加即可

你可以将物品卖给格瑞斯华尔德或者爱德丽雅来获得1/4的物品购买价值的金币，一些物品可以被格瑞斯华尔德和维特同时售卖，鉴定过的物品可以有不同的购买价，这取决于你在哪购买。地下城找到的物品购买价是格瑞斯华尔德的，维特处购买的物品价格在你把它送出，扔到地上、进入地下城或城市或者开启新游戏后会被重置为原有价格，也就是格瑞斯华尔德的价格。

你无法在身上空间不够的放钱的情况下将物品卖给格瑞斯华尔德，在爱德丽雅处，多出来的钱会被简单的丢下

3.6.3 法杖充能价格

法杖可以在爱德丽雅处充能，价格可由下式计算：

$$R_cC = FR_cC \cdot (1 - CurCha/MaxCha)$$

where:

R_cC	=	Recharge Cost充能价格
FR_cC	=	Full Recharge Cost (see below)充满价格（下述）
MaxDur	=	Maximum charges on item最大充能数
CurDur	=	Current charges on item当前充能数

充满价格可以由下式计算:

$FR_cC = 0.50 \cdot (I + 5 \cdot P)$ 独特或者法师初始法杖

$FR_cC = 0.50 \cdot (I + H \cdot P + 5 \cdot P)$ 上方除外的

where:

FR_cC	=	Full Recharge Cost充满价格
I	=	Cost of base item (always a staff).基础物品的价值
H	=	Number of charges on staff.充能数
P	=	The spell multiplier.法术倍率

- 法师初始法杖的基础物品价值可以在2.5找到，其他的在3.1
- 带有词缀plentiful和bountiful的法杖要取基础值
- 因为充能价格不被前后缀影响，所以是否鉴定不影响充能价格
- 如果法师对其使用过充能技能，仍旧需要使用之前的充能数.

如果算出的价格小于1金币，那么充能免费

就像物品价值计算一样，在计算 CurCha/maxCha时，也仅取小数点后2位，或者使用以下公式获得圆整过的值

$$R_cC = [[\{ [(100 \cdot (MaxCha - CurCha)) / MaxCha] \cdot (I + H \cdot P + 5 \cdot P) \} / 100] / 2]$$

- 当然，对于独特的法杖和法师初始法杖，忽略上式的H*P一项

3.7 物品的耐久度

所有在地下城找到的独特装备和带有聚气法术的法杖都是满耐久的，城里买到的物品也是。其他情况下的装备仅有部分耐久度，它的范围以下式计算:

地下城中找到物品的耐久度: $(1 + maxdur/4)$ 到 $3 \cdot maxdur/4$

3.7.1 失去耐久度

除了无法破坏的装备，其他的都有耐久，他们的耐久值将会随着你与怪物的战斗而降低。下表解释了在何种情况下以怎样的概率来降低耐久，每次的掉落值绝不会高于1

物品类型	When durability may decrease	Chance of decreasing	
护甲Armor[1]	Character is stunned角色被打出硬直	$3/4 \cdot 2/3 = 1/2$[2]	50.0%
头盔Helm[1]	Character is stunned	$3/4 \cdot 1/3 = 1/4$[2]	25.0%
盾Shield	Character blocks an attack格挡攻击	1/10	10.0%
近战武器Melee weapon	Character hits角色击中敌人	1/30	3.3%
弓Bow	Character fires射击	1/40	2.5%

1 如果你没有同时穿着护甲和头盔，而仅穿着其中一种，那么它的耐久掉落率是75%
2 你不会在一次被击中同时失去护甲和头盔的耐久度

3.7.2 维修价格

你可以在格瑞斯华尔德处维修物品，（或者使用战士的技能，参见2.4）他使用以下公式来计算维修价格

$R_pC = 0.15 \cdot Price \cdot (1 - CurDur/MaxDur)$ For magical and unique items

$R_pC = 0.50 \cdot Price \cdot (1 - CurDur/MaxDur)$ For non magical and unidentified items

where:
- R_pC = Repair Cost维修价格
- Price = Buying price of the item物品购买价
- MaxDur = Maximum durability of item物品最大耐久
- CurDur = Current durability of item物品当前耐久

如果计算出的价格低于1金币，铁匠不会维修它。这会使得很多带有诅咒属性的装备无法被维修，而且当前耐久度高于99%的最大耐久时也会让其无法被维修。

就像物品购买价一样，当前耐久/最大耐久也要取小数点后2位，或者采用以下公式计算：

魔法物品和独特物品:

$R_pC = [\{ [(100 \cdot (MaxDur - CurDur)) / MaxDur] \cdot (30 \cdot Price) \} / 100]$

非魔法物品和未鉴定物品:

$R_pC = [\{ [(100 \cdot (MaxDur - CurDur)) / MaxDur] \cdot Price \} / 100]$

之后, 做如下的事情:
1. if $R_pC = 1$, then exit
2. if $R_pC > 1$, then $R_pC = [R_pC/2]$, 也就是将其除以2, then 退出
3. 如果物品是非魔法非独特物品, $R_pC = 1$, then exit
4. 如果物品未鉴定, set $R_pC = 1$, then exit
5. 如果物品是鉴定了的魔法或者独特物品，RC小于等于0.那么该物品无法被维修

3.8 地下城物品的生成机制

Th本章尝试解释游戏是如何创建物品和何种因素会影响这一过程。本章仅讨论地下城的物品产生，关于城市中物品的部分，请参阅3.9。本章的大部分内容不涉及Hive和Crypt（地狱火的两个新地下城），不过他们应该和Caves和Hell是相似的。一些任务也会给你特别的物品，关于这些请阅读第8章

在大多数情况下，游戏要从一个范围或者很多可能中选取某一个确定的物品，词缀、独特物品、法术或者其他属性的物品。除非有特别说明，在所有可能中选中某件东西的可能性应当是相同的。

基础物品不仅指的是所有可装备物品，也包括卷轴，药品，炼金药，符石，book of和oil of 阅读3.1到3.2.3了解相关信息

一个地下城产生的物品可以有多种来源，这也会导致产生规则的差异。为了方便解释，我们引入参数ilvl，它定义了下表多种来源的等级。关于怪物等级mlvl和物品的怪物等级$mlvl_{item}$ 参阅5.2和5.4

Source of item物品来源	**ilvl的定义**
normal monster普通怪物	mlvl[1]
独特和特殊怪物unique monster and special monster[2]	$mlvl_{item}$[3]
decapitated body, sarcophagus, on the ground[4], bookcase, skeleton tome, library book and racks尸体棺材地上书架骷髅书图书馆图书武器架	2·dlvl[5]
chest, barrel, pod, urn 箱子桶罐瓮	2·dlvl or dlvl[5,6]

1 不管你在玩哪个难度，使用普通难度的mlvl
2 注意这是为了掉落物品的，diablo既不是特殊怪也不是独特怪
3 +4的奖励会在下方适当的地方找到
4 你常能在地上找到很多各种各样的药品，他们是特别放置在哪的，并不是基于普通规则产生
5 Hive相当于9 -12层，Crypt相当于 13-16层
6 多数的箱子桶瓮和吊瓶是2*dlvl的，ilvl=dlvl的这些东西仅出药品和卷轴（地狱火中还有油），阅读3.8.1获得更多信息，在该章中，他们是作为特殊物品的

特殊物品

特殊物品是不遵守普通产生过程的，他们只会产生药品和卷轴（油），阅读3.8.3可以了解关于哪些基础物品可以产生特殊物品的信息

3.8.1 掉落了什么?

首先要决定掉落何种物品，如果决定掉落物品过着金币，那么其来源就可能会有大的影响，每个来源都在下方解释了。

普通怪物

金币: 30.3%
物品: 10.7%
无: 59.0%

- 一些怪物比如 winged fiends和hork spawns不会掉落物品

独特怪物

物品: 100%

- 独特的怪物总是会掉落物品的，可以是书或者带有前后缀的魔法物品，也可以是独特装备

箱子

箱子可以有多种掉落可能，其尺寸也会影响掉落，可能的物品个数在下方列出.

可能掉落的物品数	**Small chest**	**Chest**	**Large chest**
0	50 %	33.3 %	25 %
1	50 %	33.3 %	25 %
2	-	33.3%	25 %
3	-	-	25 %

每个箱子掉落物品的ilvl比例是:

Special item特殊物品 (ilvl = dlvl): 12.5%
Non special item非特殊物品 (ilvl = 2·dlvl): 87.5%

箱子出现的物品将会全是特殊物品或者全是非特殊物品，每个可能的非特殊物品几率是这样的:

Gold:金币	75%
Item:物品	25%

如果箱子决定了会掉落特殊物品，那么所有的可能物品都会作为特殊物品掉落，关于这些信息阅读3.8.2

箱子存在于教堂 地下墓穴 洞窟 地狱

Barrels, pods and urns桶罐瓮
后两者在物品掉落上和桶一样，所以所有关于桶的内容均适用于后两者

桶可以有两种类型，爆炸的和不爆炸的。阅读4.3获得更多关于爆炸桶的信息，总体上20%的桶会爆炸，下方的信息是关于不爆炸的桶的，爆炸桶永远不掉落物品

Skeleton:骷髅	20%
Gold:金币	10%
Special item:特殊物品	6.7%
Item:物品	3.3%
Nothing:无	60%

- 桶仅存在于church, catacombs, caves and hell.
- 罐子存在于 Hive.
- 瓮存在于 Crypt.

棺材

Skeleton:骷髅	20%
Gold:金币	22.5%
Item:物品	7.5%
Nothing:无	50%

- 棺材出现于 church and crypt.

尸体

Gold:金币	75%
Item:物品	25%

- 尸体存在于 catacombs, caves and hell.

武器架

Axe:斧	25%
Bow:弓	25%
Club:锤	25%
Sword:剑	25%

- 武器架不会出现在教堂.

护甲架

dlvl 5:	light armor轻甲
dlvl 6-9:	medium armor中甲
dlvl 10-15:	heavy armor重甲

- 阅读 0 了解轻重中甲的分类.
- 护甲架不会出现在 church.

书架

Book:书	100%

- 书架仅存在于church and catacombs.

Library book and Skeleton Tome图书馆书和骷髅书

Book:书	20%
Scroll:卷轴	80%

- 只有以下技能的卷轴可以出现scrolls of Apocalypse, Healing, Identify, Infravision, Nova, Mana Shield, Phasing, Teleport, and Town Portal
- 这两种东西仅出现在 church and catacombs.

3.8.2 物品类型

接下来，要决定物品的类型，按照如下程序进行（这一步跳过了金币和特殊物品）

决定基础物品

首先要决定是哪件基础物品，（基础物品的信息参阅3.1和3.2），每件基础物品都存在qlvl，在下述范围内的可能掉落，由于其来源的不同，一些物品可能被排除（阅读3.8.1）

Normal and special monster:	普通和特殊怪物	1 to mlvl
Unique monster:	独特怪物	1 to $mlvl_{battle}$
Other:	其他	1 to ilvl

- 注意当物品来自一个怪物时，这个mlvl要被难度等级修正

在所有可能的基础物品里，某个会等概率的被随机选中。然而弓会在普通怪物掉落时计算两次，因此概率是2倍。注意一些基础物品是有不同的qlvl的，比如首饰和书籍，当你玩下去碰到的ilvl和mlvl变高以后（当每种基础物品都可以掉落之后），你不会感到它们有什么不同，阅读3.13.1来获得基础物品以qlvl排序的列表

它是魔法的吗?

现在来决定一个物品是否是魔法的，仅可带词缀的物品可以是魔法物品，其他的测试还未完成。成为魔法物品的概率由来源决定：

Unique monster:独特怪物	100%
On the ground:地上	100%
Weapon rack:武器架	100%
Armor rack 护甲架on dlvl 5 and 13-15:	100%
Armor rack on dlvl 6-9:	$(55.5 + 0.445 \cdot (ilvl+1))\%$
Armor rack on dlvl 10-12:	$(11 + 0.89 \cdot (ilvl+1))\%$
Monster:普通怪物	$(11 + 0.89 \cdot (ilvl+1))\%$
Other:其他	$(11 + 0.89 \cdot (ilvl+1))\%$

- 仅可装备的物品可以是魔法物品，其他的基础物品没有这一步
- 戒指和护身符总是魔法的
- 无法术聚气的法杖总是魔法的，阅读3.8.3获得更多信息
- 地上的仅指可装备的物品，通常在特别的房间，地下城中。地狱之外的这些物品成为魔法物品的几率小于100%也是有可能的

它是独特的吗?

如果一件物品是魔法物品，那么下一步检测它是否是独特的，成为独特物品的几率取决于它的来源。注意这一概率仅仅是这一步的，总几率当然要小于这个值

Unique monster独特怪物:	16%
Other:其他	2%

3.8.3 物品性能

一旦基础物品确定了，物品的性能就确定了。在很多情况下，这物品无法拥有额外的属性。比如卷轴，药品，非魔法物品，符石和一些油（见3.2.1），如果这样，这步就不会执行。否则，性能就要被确定下来，这一程序要决定于它是哪种物品，因此，每种物品类型都要分开处理。

Gold金币

金币的数量被以下公式确定:

Normal difficulty:普通难度	5·dlvl to 15·dlvl - 1
Nightmare difficulty:恶梦难度	5·(16 + dlvl) to 15·(16 + dlvl) - 1
Hell difficulty:地狱难度	5·(32 + dlvl) to 15·(32 + dlvl) - 1

- Hive 相当于9-12 Crypt相当于13-16.

此外，Hell和Crypt地下城中，金币还会有额外的提升:

Hell or Crypt dungeon level:	amount · 1.125

- 上式中的值可能受难度影响.

独特物品

如果物品确定是独特装备，游戏将会掉落该基础物品的独特装备，它的qlvl是下方确定的

Unique and special monster:独特和特殊怪物	1 to ilvl+4
All other sources:其他来源	1 to ilvl

当可能有多个独特装备时，最高qlvl的会掉出，当多个独特装备有相同的qlvl时，列表中的碰巧第一个将会掉落，这就是为什么一些独特装备永远无法掉落，总有一些拥有相同的qlvl的独特装备代替它掉出，阅读3.5.2来找到这个列表

在单人游戏中，游戏会保持跟踪哪些独特装备已经掉落（或者游戏启动时角色的物品栏里有哪些被重新创造），如果相同的物品再次确定掉落，下一个拥有相同qlvl或者低一点qlvl的物品将会代替它掉落。因此，在单人模式中，你将会能够找到这些“无法找到”的独特装备，但你首先必须要找到同一个基础物品的最后一件独特装备。然而，游戏在你开一场新游戏后会“忘记”你已经找到的独特装备列表，该列表会在在你存储单人游戏时保存但是不会在载入游戏是恢复，除非你将这些物品装备上。

一件独特装备最多拥有6条特别的属性，3.5有详细的描述。如果由于某些原因，游戏无法选择到独特装备（比如没有qlvl足够低的独特装备），游戏将会创建一件普通魔法装备来代替。

魔法物品

魔法物品可以带有词缀，下方给出了带有词缀的几率.

Prefix only:仅前缀	20.8%
Suffix only:仅后缀	62.5%
Prefix and suffix:前后缀都有	16.7%

它带有的词缀的qlvl必须满足以下条件

Unique and special monster:独特和特殊怪物 [(ilvl+4)/2] to ilvl+4
All other sources:其他来源 [ilvl/2] to ilvl

- 下限向下取整，如果高于25，设为25
- 前后缀的实际值会随机在其范围选择.
- 一些前缀有双倍概率选中，看下方.

上方的范围表示除非底线被设置到25，一个带有2词缀物品的最高的qlvl不会高过两倍的下限，这条规则当你想确定某个前缀和后缀能否同时出现时很有用。同样值得注意的是上述的范围是基于mlvl的，并不被难度修正，因此最高qlvl的词缀能在qlvl34的地下城找到，没有32到34的词缀，因此qlvl31是最高能够找到的，仅emerald有这个qlvl。在地狱火中，暗黑破坏神是45级，因此他可以掉落最高qlvl在45级的物品，类似的，Na-Krul 可以掉落词缀qlvl最高为44的物品，他是40级，因为他是独特的怪物，享受+4的奖励，如果因为某些原因，游戏无法选到词缀，游戏就会创建一个非魔法物品，阅读3.13.3来找到依据qlvl排列的前后缀列表。

一些词缀是由双倍被选中几率的，下表列出了这些

+% 护甲	+% 命中	+% 命中 / +% 伤害	+% 伤害
vulnerable[1]	tin[1]	clumsy[1]	useless[1]
rusted[1]	brass[1]	dull[1]	bent[1]
fine	bronze	sharp[1]	weak
strong	iron	fine	jagged
grand	steel	Warrior's	deadly
valiant	silver	soldier's	heavy
glorious	gold	lord's	vicious
blessed	platinum	knight's	brutal
saintly	mithril	master's	massive
awesome	meteoric	champion's	savage
holy	weird	king's	ruthless
godly	strange		merciless

1 这是有诅咒属性的前缀，看下方获得更多信息.

尽管上面说了这些，一些前缀和后缀还是无法出现在同一物品上，下表列出了这些组合，由于游戏是先选择前缀的，后缀常被丢弃，这在想知道何种物品是可能存在的和存在几率的时候是非常重要的

无法出现在同一装备的词缀组合					
angel's	trouble	gold	pain	silver	corruption
arch-angel's	trouble	gold	the dark	silver	pain
blessed	trouble	gold	the bear	silver	the dark
frog's	vitality	mithril	trouble	silver	the bear
glorious	trouble	platinum	trouble	spider's	vitality
gold	pit	saintly	trouble	vicious	vim
gold	the vulture	silver	pit	vicious	vigor
gold	corruption	silver	the vulture	vicious	radiance

诅咒属性的词缀当人物在装备带有他们的物品时，会降低角色的属性，这对于大多数词缀是很明显的。关于影响照亮范围的属性，降低的被认为是诅咒的，词缀sharp也被作为是诅咒属性，应该是个bug。当物品来源于某些地方时，诅咒词缀是不存在的，下方列出了某些来源是否可以出现诅咒词缀，如果可以，给出他们出现无诅咒词缀的几率

Unique monsters:独特怪物 No
Weapon Rack:武器架 No
Armor Rack 护甲架 dlvl 5 and 13-15: No
Armor Rack on dlvl 6-9: 16.5%
Armor Rack on dlvl 10-12: 33.0%
Adria, Griswold, Pepin and Wirt:爱德丽雅格瑞斯华尔德皮平维特 No
On the ground:地面 No
Other:其他 33.0%

- 无法出现装备的来源自然不会出现诅咒装备
- 如果可以的话，一个诅咒的前缀将会出现，如果它可以在两倍选择率表格中找到，它是相对于其他诅咒前缀的概率为两倍

法杖

法杖可以带有技能也可以作为普通的魔法物品存在，（当然也可以是plain类型的，但十分稀有）下方的是法杖可以成为哪种类型的几率

Chance for having spell:带法术的几率 75%
Chance for having prefix if it has a spell:带有法术的前提下有前缀的几率 10%

- Staves from a location that has a 100% chance of being magical will, if they have a spell, always have a prefix. as staves with spells without a prefix will not be considered as magical by the game. 由于游戏中不会将带有法术而不带前缀的法杖认为是魔法物品，当法杖100%的是魔法物品，如果它带法术，那么一定带前缀。

不带法术的法杖是和其他物品同等看待的，然而，一旦带有法术，他们的创建过程就有所不同，法术和前缀的等级遵守以下范围:

独特和特殊怪物：法术的qlvl满足条件: 1 to [(ilvl+4/)2]
其他来源， 法术的qlvl满足条件: 1 to ilvl/2
独特和特殊怪物，带法术的法杖的前缀的qlvl满足条件: 1 to ilvl+4
其他来源， 带法术的法杖的前缀的qlvl满足条件: 1 to ilvl

- 注意法术的qlvl在出现在书和法杖上是不同的

当在地下城中被发现时，所有的非独特法杖上的聚气都是满的，独特法杖带有特殊数量的聚气数，请看下表，当然，所有城中买到的法杖都是满聚气.

Unique staff独特法杖	**找到时的聚气数**[1]
Gleamsong	10
Mindcry	13
Naj's Puzzler	23
The Protector	2
Rod of Onan	21
Thundercall	3

1 我想说这里有个bug，本来意图是让独特法杖在找到时是满聚气的。现在的样子，你找到的物品的聚气数与内部的法术表的槽数是相同的。.

由于游戏随机选取法术的机制，某些情况下一些法术的出现率高于其他。由于这几率受ilvl的影响，难以给出确切数字，一般的程序是这样的:

1. 计算 x = Rnd[37] + 1 (地狱火中, 计算 x = Rnd[52] + 1)
2. 从内部法术表的第一个开始
3. 一步步向前知道该法术可以存在于法杖而且ilvl足够低，如果到头了，从初始处开始
4. x=x-1
5. 如果x不等于0，回到第三步

6. 第三步最终的技能就是选中的技能。

- 在单人模式中，法术治疗他人和复活自动跳过了，并不计数.
- 初始处的法术几率高于后面的法术，分界处由ilvl决定，这意味着法术们会有两个不同的被选中几率.
- 法术的顺序并不与法术书或者本指引中的其他列表相同，下面列出了这个用来为书和法杖选择法术顺序的表.

Position[1]	Spell	Book	Staff	Position[1]	Spell	Book	Staff
1	Firebolt	Yes	Yes	19	Charged Bolt	Yes	Yes
2	Healing	Yes	Yes	20	Holy Bolt	Yes	Yes
3	Lightning	Yes	Yes	21	Ressurect[3]	-	Yes
4	Flash	Yes	Yes	22	Telekinesis	Yes	Yes
5	Fire Wall	Yes	Yes	23	Heal Other[3]	Yes	Yes
6	Town Portal	Yes	Yes	24	Blood Star	Yes	Yes
7	Stone Curse	Yes	Yes	25	Bone Spirit	Yes	Yes
8	Phasing	Yes	Yes	26	Mana	-	Yes
9	Mana Shield	Yes	Yes	27	Magi	-	Yes
10	Fireball	Yes	Yes	28	Jester	-	Yes
11	Guardian	Yes	Yes	29	Lightning Wall	Yes	Yes
12	Chain Lightning	Yes	Yes	30	Immolation	Yes	Yes
13	Flame Wave	Yes	Yes	31	Warp	Yes	Yes
14	Nova	Yes[2]	Yes	32	Reflect	Yes	Yes
15	Golem	Yes	Yes	33	Berserk	Yes	Yes
16	Teleport	Yes	Yes	34	Ring of Fire	Yes	Yes
17	Apocalypse	Yes[2]	Yes	35	Search	Yes	Yes
18	Elemental	Yes	Yes				

1 位置26 到 35 仅存在于地狱火.
2 书仅存在于地狱火.
3 单人模式中的heal other和resurrect会被跳过.

书

如果基础物品是书，那么游戏将会给予它一个法术，法术的qlvl范围在下方给出。书籍上法术的的qlvl列表参见3.2.3

书籍上出现的法术qlvl范围 1 to ilvl/2

- 注意，出现在书和法杖的法术qlvl是不同的。

关于法术是如何被选中的，请参考上方的法杖部分

油

3.2.1中提到，油可以是2种类型的，基础物品，就像药品，这就不需要更多的处理了。或者是作为基础物品oil of，这就需要给它增加一个类型。如果是后一种情况，油的类型遵守以下的范围:

油类型的qlvl满足条件: 1 to ilvl

特殊物品

特殊物品仅可以是几种有限的基础物品，在暗黑破坏神中，是以下三种及其概率

Scroll of Town Portal	33.3%
Potion of Healing	33.3%
Potion of Mana	33.3%

在地狱火中，该列表被轻微修改，并与dlvl有一定关系，dlvl=1的时候，物品及其几率是

Potion of Healing	42.9%
Potion of Mana	42.9%
Blacksmith Oil	14.3%

当dlvl大于1时:

Scroll of Town Portal	28.6%
Potion of Healing	28.6%
Potion of Mana	28.6%
Blacksmith Oil	14.3%

3.9 城内物品的生成

城中物品生成的大多数部分与在地下城中没什么区别，本章中会解释其中不同的部分。下表中给出了每个npc可以购买的东西.

人物	**Items sold**[1]
Adria爱德丽雅	杖书卷轴魔力药剂回复药炼金药staves[2], books, scrolls, mana potions, rejuvenation potions and elixirs[3]
Griswold格瑞斯华尔德	武器含法杖 护甲 头盔 盾牌首饰weapons (excluding staves[4]), armor, helms, shields and jewlery[5]
Pepin皮平	治疗药回复药复活卷轴治疗卷轴炼金药healing potions, rejuvenation potions, scroll of resurrect, scroll of healing and elixirs[3,5]
Wirt维特[6]	武器含法杖护甲头盔盾首饰weapons (excluding staves[4]), armor, helms, shields and jewlery[5]

1 仅格瑞斯华尔德和爱德丽雅会购买物品
2 在地狱火中是仅带法术的.
3 当你在多人模式到达26级或者单人模式到达 hell crypt hive 之后
4 在地狱火中他确实出售法杖.
5 仅单人模式
6 关于维特的特殊例外，参见3.9.4.

正如地下城的物品开始要明确其ilvl一样，城市中的物品也有这一步，每个你可以购买东西的角色处的物品等级如下.

物品来源	**ilvl**的定义
Adria	special[1]
Griswold的 basic items	special[1]
Griswold的 premium items	从 clvl-1 到 clvl+2[2]
Pepin	special[1]
Wirt	clvl

1 阅读下方表格来了解角色等级clvl是如何以特殊方式转化为ilvl的。.
2 最大的ilvl是30，地狱火中，是clvl-1到clvl+3，阅读下方表格来了解精确的变化.

正如上方表格中提示的，ilvl在多种情况下是以特殊的方式确定的，下表给出了爱德丽雅 皮平 格瑞斯华尔德的基础物品的ilvl是如何确定的，在多人模式中，这取决于你的角色等级，而在单人模式中，这取决于你在当前游戏中进入过哪些地下城，难度并不会影响这些。

Adria, Pepin 和 Griswold's basic items的ilvl定义		
单人模式	多人模式	
dlvl	**clvl**	**ilvl**
1 - 4	1 - 9	6
5	10 - 11	7
6	12 - 13	8
7	14 - 15	9
8	16 - 17	10
9	18 - 19	11
10	20 - 21	12
11	22 - 23	13
12	24 - 25	14
13	26 - 27	15
14 - 16	28 - 50	16
Hive / Crypt[1]		16

1 仅存在于地狱火.

关于格瑞斯华尔德的premium item项中的ilvl是如何变化的，它决定于物品被创建于哪一个槽里（他的物品列表）。下表准确地解释了这些

Griswold's premium items中ilvl的定义		
	暗黑破坏神	地狱火
槽[1]	**ilvl**	**ilvl**
1	clvl - 1	clvl - 1
2	clvl - 1	clvl - 1
3	clvl	clvl - 1
4	clvl	clvl
5	clvl + 1	clvl
6	clvl + 2	clvl
7		clvl
8		clvl + 1
9		clvl + 1
10		clvl + 1
11		clvl + 1
12		clvl + 2
13		clvl + 2
14		clvl + 3
15		clvl + 3

1 暗黑破坏神中仅有6个槽.

当你升级以后，在槽1和2（地狱火中还有3）的物品会被移除，物品会被推上来，因此槽4和6变得空了（地狱火里是11 13 15），这些空槽之后会被满足ilvl的新物品填满。

值得注意的是，即使两个角色有相同的等级，在同一场游戏中，他们被提供的物品也是不同的，因此在玩多人游戏时，注意询问其他人是否需要你商店中的物品，也可以让其他人留意你用得到的物品。

3.9.1 Adria

爱德丽雅是无限供应魔力药剂 魔力全回复药剂和回城卷轴的，同时她还提供7到14个随机的qlvl如下的基础物品，她的物品会在每次你从地下城中回来或者载入游戏后更新。

基础物品的qlvl范围: 1 to ilvl

适当的物品上的词缀和法术是从以下范围中选取的：

书籍和法杖上的法术的qlvl: 1 to ilvl
带法术的法杖上的前缀的qlvl范围: 1 to 2·ilvl
不带法术的法杖上的词缀qlvl范围: ilvl to 2·ilvl

由于她的ilvl永远不会高于16，词缀的qlvl会有上限32,法术和基础物品qlvl上限16

3.9.2 Griswold

格瑞斯华尔德出售两种物品，basic类的不是魔法物品，premium类的是魔法物品

基础物品

基础物品提供了10到19个随机物品，它们的qlvl如下

基础物品的qlvl范围: 1 to ilvl

就像普通怪物的物品一样，弓有双倍的几率被选中。他的物品也会在读取游戏或者从地下城中回来以后更新。

优质物品

格瑞斯华尔德会出售6个物品，在地狱火中是15个，基础物品和词缀的qlvl如下：

基础物品的qlvl范围: ilvl/4 to ilvl
词缀的qlvl范围: ilvl/2 to ilvl

- 格瑞斯华尔德处词缀的qlvl上限是30
- A如前所述，物品的ilvl是多样的.
- G格瑞斯华尔德会在你购买一个物品后在物品栏中新增一个，他不会在你从地下城回来的时候更新物品，而是在你升级的时候会更新部分。.
- 选取物品和词缀的方式与地下城生成方式相同，参见3.8

在地狱火中，要考虑一个额外的因素，如果可能的话，他会尽量出售比你获得的东西（身上装备的和未装备的）更好（比你最贵的装备还贵80%）的装备，对所有物品类型（护甲头盔盾牌护符戒指斧子弓锤剑杖）的测试都证明了这一点。如果你没带某一类型的东西，任何该类型的东西都被认为会好很多。因此，为了获得更好的装备，你需要保持身上有每种物品中最贵的一件。当你升级或者购买了东西而使得他的装备槽需要填充时，这一检测也会进行。一定要注意这个仅对地狱火有效。有时你可以看到一个物品违反了这一规则，是由于游戏仅会尝试几个特别的次数，如果没找到相称的物品，它会在下一个产生一个任意的物品。

3.9.3 Pepin

皮平无限提供治疗药剂，完全治疗药剂，scrolls of Resurrect （仅多人模式）。同时，他还提供7到14个qlvl在如下范围的基础物品。他的物品会在你从地下城回来或者载入游戏之后更新。

基础物品的qlvl范围: 1 to ilvl

3.9.4 Wirt

W维特仅提供一件物品出售，而且需要玩家支付50金币来观看它的属性。最高的词缀qlvl为60，这意味着理论上他可以出售游戏中所有可能的物品（类型在3.9中列出）。如果没有价格限制（阅读3.10），他将会出售qlvl在如下范围的基础物品.

基础物品的qlvl范围: 1 to ilvl

The prefixes and suffixes are then chosen with a qlvl in the following range:

词缀的qlvl范围: ilvl to 2·ilvl

- 如果词缀qlvl下限高于25，设定为25.
- 看起来他比较喜欢of ages的物品，因为没有太多的后缀高于lvl25，而且其中的大部分还仅能出现在有限的物品上，或者会让物品太过昂贵。

他会在你买掉前一件物品、进入地下城或者升级之后更新物品。

在地狱火中，维特出售的物品类型是与角色类型有关的，下表总结了他会出售给每个职业的装备类型。和格瑞斯华尔德相似，他在地狱火中也会尝试着出售给你更加贵的装备。

职业	维特不会出售的装备
Warrior	bows and staves
Rogue	axes, clubs, swords, staves and shields
Sorcerer	axes, clubs, bows and staves
Monk	clubs, bows, shields and medium armor (see chapter 0 for definition of medium armor)
Bard	axes, clubs and staves
Barbarian	bows and staves

3.10 可能的装备总论

就像看物品的价格一样，判定找到任何物品是否可能也比较困难。在本章中，我会尝试解释一些特别物品的简单寻找方式（如果它确实可以被找到或者买到的话）。让我们一起来检查一下游戏中什么影响了物品是否能够掉落或者购买，最主要的讨论是关于词缀的.

词缀的出现

大多数词缀仅可以出现在特别的基础物品上，这些信息可以在3.3或者3.13.6的总结中找到，对其快速浏览可以找到一些物品的存在可能，比如emerald ring。由于基础物品是决定于经难度修正过的怪物等级，因此某个确定的物品类型里的何种基础物品能否出现一些词缀应当是没有限制的，这就是说，如果它可以出现在dagger上，那也可以出现在bastard sword上。除了在格瑞斯华尔德的premium物品里有最小ilvl/4的基础物品qlvl限制。

词缀的qlvl

前缀和后缀可以出现在某种基础物品上并不代表你一定可以找到一件同时带有某两个词缀的装备，正如3.8所述，一件物品的前后缀的qlvl必然在以下范围:

ilvl/2 - ilvl: 非维特爱德丽雅物品，包括地下城中的
ilvl - 2·ilvl: 维特和爱德丽雅的物品

爱德丽雅处仅不带法术的法杖是跟随维特的，一件物品的词缀的最低qlvl永远不会高于一半（向下取整，某些维特和爱德丽雅的物品不遵守）最高qlvl，（或者说最高的qlvl不会高于最低的2倍，再加上奇特的物品，加上的奇特物品是由于其不来自维特或者爱德丽雅情况下的四舍五入效果）。同一章中也提到了最高qlvl大于50最低qlvl总是25这一点要排除。这条规则可以很快判断比如obsidian shield of brilliance这样的装备是不存在的，因为前后缀qlvl分别是24和11，这仅在物品同时带有前后缀的时候才能判断其不存在性。

对于基础物品的qlvl和附加属性（词缀法术独特装备）之间是没有什么限制的，因此，godly cap of whale是存在的，你仅可以从维特处买到

地下城的限制

正如3.8中所述，词缀是基于怪物未经修正的mlvl的，这意味着带qlvl高于30（独特怪物要+4）的词缀的物品是无法在地下城中找到的，除了地狱火中的diablo和na-krul，他们的最高等级是45和44。这限制了很多

好词缀，比如godly plate of whale，即使基于上方的出现规则他们可以出现。类似的，来自于非怪物的物品在暗黑破坏神中有30的限制，地狱火中是32（2*dlvl）。注意，这对于任何版本的暗黑破坏神都是适用的。维特仍旧可以出售地下城中无法找到的物品。

格瑞斯华尔德和爱德丽雅处的限制
上方说到的关于地下城的限制也在格瑞斯华尔德和爱德丽雅处出现，他们永远不会出售给你带有高于30（爱德丽雅是32）qlvl词缀的物品给你。这也限制了最好的词缀，即使基于上方的规则他们可以出现

价格限制
即使一件物品基于上方任何规则都是存在的，当其在城中出售时，它的价格不会高于最高价，这个最高价在暗黑破坏神是140000,维特90000，地狱火中是200000（在他的1.00版是150000）。任何高于这个价格的物品都会无法被出售。这也限制了大量的物品，比如merciless long war bow of heavens、awesome full plate of the lion，尤其是可以出售达到任何上述等级和出现要求规则的物品的维特受到严重影响。注意维特的物品价格限制是在其被修正（暗黑破坏神是150%，地狱火是75%）前的，实际上维特的限制是在暗黑破坏神是135000，地狱火是150000（1.00版112500）这使得一些暗黑破坏神中无法出现的物品可以在地狱火出现，在少数场合下，至少在地狱火版本，价格可以稍高于这个限制。

其他限制
一个独特的物品仅能出现在3.5中列出的它基于的基础物品上，比如dreamflange能且仅能是mace。

你玩的游戏难度仅影响的是基础物品，但一些独特装备仅能出现在一些难度，因为基础物品的qlvl和独特物品自身的qlvl要被掉出的怪物同时满足。比如helm of sprits 仅可以在噩梦难度和地狱难度找到，原因作为一个练习请读者思考！

由于基础物品的最高qlvl是25,任何mlvl等于其的怪物在任何难度都会掉落相同的物品。这对于几乎所有的Hell和Crypt怪物都是正确的。因此，所有的Hell和Crypt的掉落都是相同的。其他的地下城你会在更高的难度找到更好的基础物品，但这同样不会影响词缀。

什么影响物品创建
正如第3章中所有看到的内容所说，影响一个物品是否能在地下城找到或者能否在城里购买是怪物等级mlvl，地下城层dlvl，角色等级clvl。物品创建过程仅与这些有关，不会受其他因素的影响。除了地狱火中，格瑞斯华尔德和维特的物品以外，你所携带的物品，角色类型，使用任何物品，谁创建的游戏或者其他什么都没有影响。影响物品创建的是游戏的initial seed，是一串随机数。在暗黑破坏神和地狱火中，initial seed是用游戏创建时的时间生成的（还有城中的物品是根据你浏览商店的时间，这是用来防止游戏中的玩家看到相同的物品，如果物品相同，他们可能被游戏认为是复制的

3.11 找到独特物品的可能性

除了一些仅单人模式存在的任务物品，独特物品和游戏中的其他大多数物品一样，是游戏随机掉落的。下方表格给出了所有独特装备的稀有度，这一稀有度计入了本引导中所有的信息和公式，也包括下方的信息:

- 你必须杀死所有怪物，打开所有的箱子，敲掉所有的桶等等
- 建模的每个怪物的几率在5.3.2可以找到.
- 假设每层都有185个怪物，1、2层除外，他们会稍小，拥有较少的怪物。
- 在适当的层中，下方的物品来源被假设（通常是该层的平均值）为：7个小箱子 4个箱子 2.5个大箱子，5个每块6个桶的块，14.5个棺材，3.5个尸体。计算中的小数是不会影响的。
- 因为各种原因，主要是难度，在频率的估计中没有考虑物品直接出现在地上或者装备架，这不会过多的影响最终的几率，如果谁有任何关于频率的信息，请随意告诉我。

- 这些值仅对多人难度有效，在单人模式中，一些任务怪物会掉落任务物品而不是随机魔法物品，同时，地下城层中的怪物数也比单人模式要少。而且多人模式中还有一些不可能获得的物品，会在单人模式以极小的概率（非常小，大概列表中第二序列的会是2次方，第三序列的是3次方，列表见3.5.2）出现，我认为这些值在单人模式或多或少会不准确。

这些值是给出了为了某件特殊物品你平均要进行多少次游戏的估计，为了找到一次游戏中某件特定独特装备的存在率，简单的将其用1除以即可。同样也给出了该物品在哪一层有最高的爆率。请注意给出的数据并不是一个普通玩家需要进行的次数，普通的玩家不会平等的刷所有的地方。另外，即使全杀普通怪物的几率比单特殊怪物的要高，如果你在寻找某个特定的独特装备，只杀死独特怪物而不是该层全杀要更快一些。无论如何，下方给出的数字是个对于其稀有度的粗略的估计，如果某件物品由于一些原因无法出现，会写“impossible”不可能

3.11.1 暗黑破坏神中的几率

护甲	普通		恶梦		地狱	
名称	几率	dlvl	几率	dlvl	几率	dlvl
Demonspike Coat	56	15	51	15	51	15
The Gladiator's Bane	23	15	21	15	21	15
Leather of Aut	16	15	19	15	19	15
Naj's Light Plate	40	15	38	15	38	15
Nightscape	32	15	34	15	34	15
The Rainbow Cloak	13	2	19	15	19	15
Scavenger Carapace	35	15	28	15	28	15
Sparking Mail	29	15	24	15	24	15
Torn Flesh of Souls	13	2	19	15	19	15
Wisdom's Wrap	14	2	19	15	19	15

Axes	Normal		Nightmare		Hell	
Name	Probability	dlvl	Probability	dlvl	Probability	dlvl
Aguinara's Hatchet	24	15	27	15	27	15
Bloodslayer	impossible	-	150	2	160	2
The Celestial Axe	90	5	46	2	47	2
Hellslayer	31	15	33	15	33	15
The Mangler	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Messerschmidt's Reaver	51	15	51	15	51	15
Sharp Beak	impossible	-	1 200	2	1 300	2
Stonecleaver	20	15	22	15	22	15
Wicked Axe	16	15	19	15	19	15

Bows	Normal		Nightmare		Hell	
Name	Probability	dlvl	Probability	dlvl	Probability	dlvl
The Blackoak Bow	41	3	60	2	62	2
Bow of the Dead	20	15	19	15	20	15
The Celestial Bow	impossible	-	1 200	2	1 300	2
Deadly Hunter	impossible	-	2 100	2	2 300	2
Eaglehorn	54	15	54	15	54	15
Flamedart	21	15	24	15	24	15
Fleshstinger	26	15	28	15	28	15
The Needler	13	2	19	15	19	15
The Rift Bow	480	1	2 500	1	2 900	1
Windforce	40	15	35	15	35	15

Clubs	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Baranar's Star	14	2	19	15	20	15
The Celestial Star	20	15	19	15	20	15
Civerb's Cudgel	18	2	29	2	29	2
Crackrust	impossible	-	impossible	-	impossible	-
The Cranium Basher	25	15	27	15	27	15
Dreamflange	54	15	54	15	54	15
Gnarled Root, Club	20	15	24	15	24	15
Gnarled Root, Spiked Club	20	15	24	15	24	15
Hammer of Jholm	340	5	62	2	65	2
Lightforge	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Schaefer's Hammer	32	15	34	15	34	15

Helms	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Fool's Crest	24	15	27	15	27	15
Gotterdamerung	43	15	43	15	43	15
Helm of Sprits	impossible	-	130	2	140	2
Overlord's Helm	120	4	120	4	120	4
Royal Circlet	56	15	56	15	56	15
Thinking Cap	16	15	21	15	21	15

Jewelry	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
The Bleeder	impossible	-	59	2	65	2
Bramble	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Constricting Ring	28	2	16	2	17	2
Ring of Engagement	6	15	6	15	6	15
Ring of Regha	impossible	-	110	1	120	1

Shields	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Blackoak Shield	16	15	19	15	19	15
The Deflector	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Dragon's Breach	29	15	19	15	19	15
Holy Defender	23	15	24	15	24	15
Split Skull Shield	13	2	19	15	19	15
Stormshield, Gothic Shield	48	15	48	15	48	15
Stormshield, Tower Shield	50	15	48	15	48	15

Staves	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Gleamsong	41	3	66	3	66	3
Immolator	22	2	40	2	41	2
Mindcry	41	15	41	15	41	15
Naj's Puzzler	35	15	36	15	36	15
The Protector	32	15	34	15	34	15
Rod of Onan	44	15	45	15	45	15
Staff of Shadows	impossible	-	2 000	2	2 200	2
Storm Spire	64	6	45	3	45	3
Thundercall	29	15	31	15	31	15

Swords	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Black Razor	31	2	75	2	79	2
The Bonesaw	18	15	21	15	21	15
The Defender	25	2	55	2	57	2
Doombringer	38	15	38	15	38	15
The Executioner's Blade	14	2	19	15	19	15
The Falcon's Talon	31	15	33	15	33	15
Gibbous Moon	impossible	-	120	2	130	2
Gonnagal's Dirk	impossible	-	impossible	-	impossible	-
The Grandfather	56	15	56	15	56	15
The Grizzly	46	15	46	15	46	15
Gryphons Claw	630	1	1 200	1	1 400	1
Ice Shank	30	3	41	2	42	2
Inferno	34	15	35	15	35	15
Lightsabre	26	15	28	15	28	15
Shadowhawk	20	15	23	15	23	15
Wizardspike	22	15	25	15	25	15

3.11.2 地狱火中的几率

由于地狱火中多加了2个地下城，整个游戏中增加了较多的怪物和物品来源，所以物品的掉落看起来高了很多。其中地下城层的C指的是crypt H指的是Hive

Armor	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Demonspike Coat	impossible	-	impossible	-	impossible	-
The Gladiator's Bane	20	15	18	15	18	15
Leather of Aut	15	15	17	15	17	15
Naj's Light Plate	30	15	29	15	29	15
Nightscape	26	15	27	15	27	15
The Rainbow Cloak	12	2	17	15	17	15
Scavenger Carapace	28	15	23	15	23	15
Sparking Mail	impossible	-	140	4	140	4
Torn Flesh of Souls	12	2	19	17	17	15
Wisdom's Wrap	13	2	17	15	17	15
Armor of Gloom	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Bone Chain Armor	24	15	23	15	23	15
Demon Plate Armor	46	15	42	15	42	15

Axes	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Aguinara's Hatchet	20	15	22	15	22	15
Bloodslayer	impossible	-	150	2	160	2
The Celestial Axe	92	5	47	2	48	2
Hellslayer	25	15	26	15	26	15
The Mangler	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Messerschmidt's Reaver	24	15	42	15	42	15
Sharp Beak	impossible	-	1 300	2	1 500	2
Stonecleaver	18	15	19	15	19	15
Wicked Axe	15	15	17	15	17	15

Bows	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
The Blackoak Bow	42	3	60	2	62	2
Bow of the Dead	240	4	84	2	88	2
The Celestial Bow	impossible	-	1 300	2	1 500	2
Deadly Hunter	impossible	-	2 300	2	2 600	2
Eaglehorn	45	15	45	15	45	15
Flamedart	65	5	96	5	97	5
Fleshstinger	22	15	23	15	23	15
The Needler	12	2	17	15	17	15
The Rift Bow	600	1	2 800	1	3 100	1
Windforce	30	15	28	15	28	15
Blitzen	22	15	23	15	23	15
Flambeau	130	4	210	5	210	5
Gnat Sting	25	15	26	15	26	15

Clubs	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Baranar's Star	13	2	17	15	17	15
The Celestial Star	17	15	17	15	17	15
Civerb's Cudgel	17	2	26	2	26	2
Crackrust	impossible	-	impossible	-	impossible	-
The Cranium Basher	21	15	22	15	22	15
Dreamflange	45	15	45	15	45	15
Gnarled Root, Club	17	15	20	15	20	15
Gnarled Root, Spiked Club	17	15	20	15	20	15
Hammer of Jholm	350	5	63	2	66	2
Lightforge	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Schaefer's Hammer	26	15	27	15	27	15
Thunderclap	130	3	170	3	170	3

Helms	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Fool's Crest	20	15	22	15	22	15
Gotterdamerung	32	15	32	15	32	15
Helm of Sprits	impossible	-	130	2	140	2
Overlord's Helm	120	4	120	4	120	4
Royal Circlet	47	15	47	15	47	15
Thinking Cap	15	15	18	15	18	15

Jewelry	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
The Bleeder	impossible	-	65	2	71	2
Bramble	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Constricting Ring	28	2	16	2	17	2
Ring of Engagement	4	15	4	15	4	15
Ring of Regha	impossible	-	120	1	130	1
Amulet of Warding	2	H3	2	H3	2	H3
Acolytes Amulet	110	4	83	4	83	4
Giant's Knuckle	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Gladiators Ring	190	7	150	4	160	4
Karik's Ring	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Mercurial Ring	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Ring of Magma	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Ring of the Mystics	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Ring of Thunder	86	3	52	3	53	3
Xorine's Ring	impossible	-	impossible	-	impossible	-

Shields	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Blackoak Shield	15	15	17	15	17	15
The Deflector	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Dragon's Breach	24	15	17	15	17	15
Holy Defender	20	15	21	15	21	15
Split Skull Shield	12	2	17	15	17	15
Stormshield, Gothic Shield	38	15	38	15	38	15
Stormshield, Tower Shield	39	15	38	15	38	15

Staves	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Gleamsong	42	3	67	3	67	3
Immolator	22	2	41	2	42	2
Mindcry	31	15	31	15	31	15
Naj's Puzzler	27	15	28	15	28	15
The Protector	26	15	27	15	27	15
Rod of Onan	5	C4	5	C4	5	C4
Staff of Shadows	impossible	-	2 200	2	2 400	2
Storm Spire	65	6	45	3	45	3
Thundercall	24	15	25	15	25	15

Swords	Normal		Nightmare		Hell	
Name	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**	**Probability**	**dlvl**
Black Razor	33	2	77	2	80	2
The Bonesaw	16	15	18	15	18	15
The Defender	26	2	56	2	58	2
Doombringer	29	15	29	15	29	15
The Executioner's Blade	12	2	17	15	17	15
The Falcon's Talon	25	15	26	15	26	15
Gibbous Moon	impossible	-	120	2	130	2
Gonnagal's Dirk	impossible	-	impossible	-	impossible	-
The Grandfather	47	15	47	15	47	15
The Grizzly	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Gryphons Claw	760	1	1 300	1	1 500	1
Ice Shank	31	3	42	2	43	2
Inferno	impossible	-	impossible	-	impossible	-
Lightsabre	22	15	23	15	23	15
Shadowhawk	18	15	19	15	19	15
Wizardspike	19	15	21	15	21	15
Diamondedge	27	15	28	15	28	15
Eater of Souls	35	15	35	15	36	15
Shirotachi	100	11	100	11	100	11

3.12 找到魔法物品的几率

当然可以有一个与上表相似的魔法物品爆率表，然而，魔法物品的数量近乎无限，而且一些其他因素也会影响其爆率，因此决定在本指引中不提供这方面信息。

3.13 多种物品属性的总结

本章节总结了物品的多种属性，给你一个本章用到的能够排除其他东西的物品列表，所有以下的资料都可以在3.1到3.5找到，这里是为了让查起来方便一些。我试着将每个总结放在每页的开头。

3.13.1 基础物品等级

下方列出了所有基础物品，我把他分成了两个部分，可以佩戴、装备的和其他物品，以qlvl为序。l.

武器与护甲					
物品	qlvl	Item	qlvl	Item	qlvl
Buckler	1	Spiked Club	4	Ring Mail	11
Cap	1	Claymore	5	Full Helm	12
Cape	1	Long Bow	5	Great Axe	12
Club	1	Small Shield	5	War Staff	12
Dagger	1	War Hammer	5	Chain Mail	13
Rags	1	Composite Staff	6	Kite Shield	14
Sable	1	Large Axe	6	Two-Handed Sword	14
Short Bow	1	Leather Armor	6	Scale Mail	15
Short Staff	1	Long Sword	6	Short War Bow	15
Short Sword	1	Composite Bow	7	Breast Plate	16
Cloak	2	Flail	7	Crown	16
Falchion	2	Hard Leather Armor	7	Great Sword	17
Mace	2	Broad Axe	8	Splint Mail	17
Small Axe	2	Broad Sword	8	Long War Bow	19
Hunter's Bow	3	Helm	8	Plate Mail	19
Morning Star	3	Large Shield	9	Great Helm	20
Robe	3	Quarter Staff	9	Tower Shield	20
Axe	4	Short Battle Bow	9	Field Plate	21
Blade	4	Studded Leather Armor	9	Gothic Plate	23
Long Staff	4	Bastard Sword	10	Gothic Shield	23
Quilted Armor	4	Battle Axe	10	Full Plate Mail	25
Scimitar	4	Maul	10		
Skull Cap	4	Long Battle Bow	11		

其他基础物品					
Item	qlvl	Item	qlvl	Item	qlvl
Blacksmith Oil[1]	1	Rune if Lightning[1]	4	Scroll of Golem	10
Oil of Accuracy[1]	1	Scroll of Town Portal	4	Scroll of Chain Lightning	10
Oil of Sharpness[1]	1	Ring	5	Scroll of Flame Wave	10
Potion of Full Healing	1	Scroll of Flash	6	Scroll of Guardian	12
Potion if Full Mana	1	Scroll of Stone Curse	6	Book of	14
Potion of Healing	1	Scroll of Phasing	6	Scroll of Nova	14
Potion of Mana	1	Greater Rune of Fire[1]	7	Scroll of Teleport	14
Rune of Fire[1]	1	Greater Rune of Lightning[1]	7	Elixir of Dexterity	15
Scroll of Healing	1	Potion of Full Rejuvenation	7	Elixir of Magic	15
Scroll of Identify	1	Rune of Stone[1]	7	Elixir of Strength	15
Scroll of Inferno	1	Amulet	8	Ring	15
Scroll of Resurrect	1	Book of	8	Amulet	16
Book of	2	Scroll of Fireball	8	Book of	20
Potion of Rejuvenation	3	Scroll of Infravision	8	Elixir of Vitality	20
Scroll of Lightning	3	Scroll of Mana Shield	8	Scroll of Apocalypse	22
Scroll of Search[1]	3	Oil of[1]	10		
Scroll of Fire Wall	4	Ring	10		

1 仅存在于地狱火.

3.13.2 书和法杖上的法术

当一个法术被添加到书或者法杖上 (卷轴没有，每种卷轴是一个独立的基础物品), 他们也有qlvl, 而且在书上和法杖上的不同. 下方列出了这些.

在书上		在书上		在法杖上		在法杖上	
Spell	**qlvl**	**Spell**	**qlvl**	**Spell**	**qlvl**	**Spell**	**qlvl**
Charged Bolt	1	Ring of Fire[1]	5	Charged Bolt	1	Mana Shield	5
Fire Bolt	1	Mana Shield	6	Fire Bolt	1	Resurrect	5
Healing	1	Stone Curse	6	Healing	1	Ring of Fire[1]	5
Heal Other	1	Phasing	7	Heal Other	1	Stone Curse	5
Holy Bolt	1	Chain Lightning	8	Holy Bolt	1	Elemental	6
Search[1]	1	Elemental	8	Inferno	1	Phasing	6
Telekinesis	2	Fireball	8	Fire Wall	2	Chain Lightning	7
Fire Wall	3	Bone Spirit	9	Lightning Wall[1]	2	Fireball	7
Inferno	3	Flame Wave	9	Telekinesis	2	Bone Spirit	7
Town Portal	3	Guardian	9	Berserk[1]	3	Flame Wave	8
Berserk[1]	3	Golem	11	Reflect[1]	3	Guardian	8
Lightning Wall[1]	3	Blood Star	14	Warp[1]	3	Golem	9
Reflect[1]	3	Immolation[1]	14	Lightning	3	Immolation[1]	10
Warp[1]	3	Nova[1]	14	Search[1]	3	Nova	10
Lightning	4	Teleport	14	Town Portal	3	Teleport	12
Flash	5	Apocalypse[1]	19	Flash	4	Blood Star	13
				Jester[1]	4	Apocalypse	15
				Mana[1]	5	Magi[1]	20

1 仅在地狱火有效.

3.13.3 词缀等级

下表依据qlvl列出了词缀， 前后缀分列两表.

Prefix	qlvl	Prefix	qlvl	Prefix	qlvl	Prefix	qlvl	Prefix	qlvl
brass	1	red	4	crimson	10	lightning	18	dragon's	27
bronze	1	white	4	pearl	10	blessed	19	awesome	28
dull	1	clumsy	5	valiant	10	lord's	19	king's	28
fine	1	crystalline[1]	5	Warrior's	10	cobalt	20	master's	28
frog's	1	raven's	5	doppelgang.[1]	11	crystal	20	emerald	31
rusted	1	useless	5	amber	12	garnet	20	holy	35
sharp	1	deadly	6	gold	12	massive	20	ruthless	35
spider's	1	fine	6	vicious	12	mithril	20	weird	35
weak	1	grand	6	glorious	14	drake's	21	wyrm's[1]	35
bent	3	steel	6	angel's	15	knight's	23	champion's	40
strong	3	flaming	7	serpent's	15	meteoric	23	godly	60
tin	3	jester's[1]	7	soldier's	15	savage	23	hydra's[1]	60
vulnerable	3	topaz	8	brutal	16	obsidian	24	merciless	60
blue	4	bountiful	9	crimson	16	saintly	24	strange	60
hyena's	4	heavy	9	ivory	16	arch-angel's	25		
iron	4	silver	9	lapis	16	diamond	26		
jagged	4	snake's	9	platinum	16	ruby	26		
plentiful	4	azure	10	jade	18	sapphire	26		

1 仅在地狱火有效.

Suffix	qlvl	Suffix	qlvl	Suffix	qlvl	Suffix	qlvl	Suffix	qlvl
atrophy	1	quality	2	skill	5	thieves	11	the tiger	21
balance	1	tears	2	zest	5	vim	11	life	23
brittleness	1	the fool	3	the sky	5	absorption	12	perfection	23
decay[1]	1	fragility	3	craftman.	6	structure	12	titans	23
dexterity	1	frailty	3	the dark	6	trouble	12	wizardry	23
devastation[1]	1	illness	3	protection	6	shock	13	the ages	25
disease	1	many	3	maiming	7	slaying	15	gore	25
dyslexia	1	the night	3	plenty	7	the wolf	15	the heavens	25
flame	1	paralysis	3	the bat	8	the stars	17	haste	27
the fox	1	light	4	the leech	8	vigor	17	the lion	27
the jackal	1	pain	4	radiance	8	bashing	17	the zodiac	30
magic	1	the vulture	4	the eagle	9	giants	17	burning	35
piercing	1	the bear	5	puncturing	9	precision	17	carnage	35
readiness	1	blocking	5	stability	10	sorcery	17	the mammoth	35
strength	1	corruption	5	swiftness	10	blood	19	osmosis	50
sturdiness	1	the jaguar	5	accuracy	11	speed	19	slaughter	60
thorns	1	might	5	brilliance	11	vampires	19	thunder	60
vitality	1	the mind	5	fire	11	deflection	20	the whale	60
weakness	1	peril[1]	5	the moon	11	harmony	20		
health	2	the pit	5	power	11	lightning	21		

1 仅在地狱火有效.

3.13.4 独特物品的等级

下表依据qlvl列出了独特物品的等级. 由于任务物品仅在特殊情况下出现，没有qlvl，我在另外的表格列出.

Unique Item	qlvl	Unique Item	qlvl	Unique Item	qlvl
Black Razor	1	The Blackoak Bow	5	Bone Chain Armor[1]	13
Bramble	1	Bow of the Dead	5	Fleshstinger	13
Civerb's Cudgel	1	Constricting Ring	5	Lightsabre	13
Crackrust	1	Wicked Axe	5	Scavenger Carapace	13
The Defender	1	Wisdom's Wrap	5	Thunderclap[1]	13
The Deflector	1	The Bonesaw	6	Thundercall	14
Gonnagal's Dirk	1	Gladiator's Bane	6	The Falcon's Talon	15
Gryphons Claw	1	Thinking Cap	6	Gnat Sting[1]	15
Hammer of Jholm	1	Overlords Helm	7	Hellslayer	15
Helm of Sprits	1	Stonecleaver	7	Nightscape	16
Lightforge	1	Giant's Knuckle[1]	8	The Protector	16
The Rift Bow	1	Gleamsong	8	Schaefer's Hammer	16
Ring of Regha	1	Karik's Ring[1]	8	Diamondedge[1]	17
Split Skull Shield	1	Mercurial Ring[1]	8	Inferno	17
The Bleeder	2	Ring of Magma[1]	8	Windforce	17
The Celestial Bow	2	Shadowhawk	8	Naj's Puzzler	18
The Celestial Star	2	Storm Spire	8	Doombringer	19
Dragon's Breach	2	Ring of the Mystics[1]	8	Naj's Light Plate	19
Gibbous Moon	2	Ring of Thunder[1]	8	Mindcry	20
The Mangler	2	Xorine's Ring[1]	8	Gotterdamerung	21
The Needler	2	Gnarled Root	9	Shirotachi[1]	21
The Rainbow Cloak	2	Sparkling Mail	9	Rod of Onan	22
Sharp Beak	2	Acolytes Amulet[1]	10	Eater of Souls[1]	23
Staff of Shadows	2	Flamedart	10	The Grizzly	23
Thorn Flesh of Souls	2	Gladiators Rings[1]	10	Stormshield	24
Bloodslayer	3	Holy Defender	10	Armor of Gloom[1]	25
Deadly Hunter	3	Ring of Engagement	11	Demon Plate Armor[1]	25
The Executioner's Blade	3	Flambeau[1]	11	Demonspike Coat	25
Ice Shank	3	Wizardspike	11	Messerschmidt's Reaver	25
Blackoak Shield	4	Aguinara's Hatchet	12	Dreamflange	26
The Celestial Axe	4	Amulet of Warding[1]	12	Eaglehorn	26
Immolator	4	The Cranium Basher	12	The Grandfather	27
Leather of Aut	4	Fool's Crest	12	Royal Circlet	27
Baranar's Star	5	Blitzen[1]	13		

1 仅在地狱火有效.

Unique Item	qlvl	Unique Item	qlvl	Unique Item	qlvl
Arkaine's Valor	n/a	Empyrean Band	n/a	Ring of Truth	n/a
Auric Amulet[1]	n/a	Griswold's Edge	n/a	The Undead Crown	n/a
Bovine Plate[1]	n/a	Harlequin Crest	n/a	Veil of Steel	n/a
The Butcher's Cleaver	n/a	Optic Amulet	n/a		

1 仅在地狱火有效.

3.13.5 词缀的效果

下表总结了各种词缀的属性.（本节的注释与之前的词缀表格中相同，不翻译）

+ Strength力量		+ Magic魔法		+ Dexterity敏捷		+ Vitality体力		+ 全属性	
frailty	-10 - -6	the fool	-10 - -6	paralysis	-10 - -6	illness	-10 - -6	trouble	-10 - -6
weakness	-5 - -1	dyslexia	-5 - -1	atrophy	-5 - -1	disease	-5 - -1	the pit	-5 - -1
strength	1 - 5	magic	1 - 5	dexterity	1 - 5	vitality	1 - 5	the sky	1 - 3
might	6 - 10	the mind	6 - 10	skill	6 - 10	zest	6 - 10	the moon	4 - 7
power	11 - 15	brilliance	11 - 15	accuracy	11 - 15	vim	11 - 15	the stars	8 - 11
giants	16 - 20	sorcery	16 - 20	precision	16 - 20	vigor	16 - 20	the heavens	12 - 15
titans	21 - 30	wizardry	21 - 30	perfection	21 - 30	life	21 - 30	the zodiac	16 - 20

+ Life生命		+ Mana魔力		+ 伤害		- 怪物的伤害[1]		% 偷取生命[2]	
		corruption	-all					the leech	3
the vulture	-25 - -11	hyena's	-25 - -11			pain	+4 - +2	blood	5
the jackal	-10 - -1	frog's	-10 - -1			tears	+1		
the fox	10 - 15	spider's	10 - 15	quality	1 - 2	health	1		
the jaguar	16 - 20	raven's	15 - 20	maiming	3 - 5	protection	2		
the eagle	21 - 30	snake's	21 - 30	slaying	6 - 8	absorption	3	**% 偷取魔力[2]**	
the wolf	30 - 40	serpent's	30 - 40	gore	9 - 12	deflection	4	the bat	3
the tiger	41 - 50	drake's	41 - 50	carnage	13 - 16	osmosis	5 - 6	vampires	5
the lion	51 - 60	dragon's	51 - 60	slaughter	17 - 20				
the. mam.	61 - 80	wyrm's[3]	61 - 80						
the whale	81 - 100	hydra's[3]	81 - 100						

1 Works for all type of damage, even from spells, but does not work against other players. The damage is reduced before any resistance is applied but after the thieves effect. The damage will never be reduced below 1.
2 The amount is based on damage done even if the monster has less HP left. Note that two items of life stealing, or two items of mana stealing are not cumulative with each other. An item of blood/vampire will take precedence over an item one of the leech/the bat.). An exception is The Undead Crown which is cumulative with both an item of blood or an item of the leech for a total of 3% to 15.5% or 5% to 17.5% life stealing. The Helm of Sprits, Shadowhawk, and The Eater of Souls are treated as items of blood. The Eater of Souls are treated as an item of vampire. Does not work against players. See chapter **Error! Reference source not found.** for more information.
3 Only available in Hellfire.

+% 命中 / +% 伤害		+% 命中		+% 伤害		+% 护甲[6]	
				useless	-100		
clumsy	-10 - -6 / -75 - -50	tin	-10 - -6	bent	-75 - -50	vulnerable	-100 - -51
dull	-5 - -1 / -45 - -25	brass	-5 - -1	weak	-45 - -25	rusted	-50 - -25
sharp[1]	1 - 5 / 20 - 35	bronze	1 - 5	jagged	20 - 35	fine	20 - 30
fine	6 - 10 / 36 - 50	iron	6 - 10	deadly	36 - 50	strong	31 - 40
Warrior's	11 - 15 / 51 - 65	steel	11 - 15	heavy	51 - 65	grand	41 - 55
soldier's	16 - 20 / 66 - 80	silver	16 - 20	vicious	66 - 80	valiant	56 - 70
lord's	21 - 30 / 81 - 95	gold	21 - 30	brutal	81 - 95	glorious	71 - 90
knight's	31 - 40 / 96 - 110	platinum	31 - 40	massive	96 - 110	blessed	91 - 110
master's	41 - 50 / 111 - 125	mithril	41 - 60	savage	111 - 125	saintly	111 - 130
champion's	51 - 75 / 126 - 150	meteoric	61 - 80	ruthless	126 - 150	awesome	131 - 150
king's	76 -100 / 151 - 175	weird	81 - 100	merciless	151 - 175	holy	151 - 170
doppelganger's[2,3]	21 - 30 / 81 - 95	strange	101 - 150	decay[2,4]	150 - 250	godly	171 - 200
				crystalline[2,5]	200 - 280		

1 Is treated by the game as a cursed item during item creation so you will, for example, not be able to buy it in town.
2 Only available in Hellfire.
3 Has a 5% chance of duplicating any monster hit except Diablo and unique monsters.
4 Bonus decreases by 5% each hit. When reaching -100%, the item is destroyed.
5 Also has from -30 to -70% lower durability.
6 There is a minimum increase of 1 in AC. That is, even if the percentage will give an increase to AC less than one, it will be increased by at least one. Due to a bug, any decrease in AC less than 1 will be transformed into a positive increase by 1.

+% 抗魔法[1]		+% 抗火[1]		+% 抗闪电.[1]		+% 全抗[1]		+ 法术等级	
white	10 - 20	red	10 - 20	blue	10 - 20	topaz	10 - 15	angel's	1 lvl
pearl	21 - 30	crimson	21 - 30	azure	21 - 30	amber	16 - 20	arch-angel's	2 lvls
ivory	31 - 40	crimson	31 - 40	lapis	31 - 40	jade	21 - 30		
crystal	41 - 50	garnet	41 - 50	cobalt	41 - 50	obsidian	31 - 40		
diamond	51 - 60	ruby	51 - 60	sapphire	51 - 60	emerald	41 - 50		

1 Is applied after any effects from thieves and -damage. It can reduce damage below 1.

+ 火伤害[1]		+电伤害[1]		伤害 / 护甲穿透[2]		× 充能数	
flame	1 - 3	shock	1 - 6	piercing	2 - 6 / 25[4] %	plentiful	2
fire	1 - 6	lightning	1 - 10	puncturing	4 -12 / 50[4] %	bountiful	3
flaming[3]	1 - 10	lightning[3]	2 - 20	bashing	8 -24 / 75[4] %		
burning	1 - 16	thunder	1 - 20				

1 There are quite a few bugs associated with fire and lightning arrows which make them often deal erroneous damage (way too high or no additional damage at all).
2 In Diablo these suffixes lower the AC of the target by a specific random amount in the range shown in the table. In Hellfire they reduce the AC of the target by a certain percentage shown in the table. It does not work against players. The exact value (in Diablo) is determined at the time of creation of the item and the extra To Hit is never shown on the character screen.
3 A prefix on non bow weapons. All others are suffixes on bows only.
4 Add 12.5 when used by a Barbarian.

+% 照亮范围[1]		武器速度[2]		打击回复[3]		+% 耐久	
the dark	-40					fragility	=1
the night	-20					brittleness	-26 - -75
light	20	readiness[4,5]	quick	balance	fast	sturdiness	26 - 75
radiance	40	swiftness[5]	fast	stability	faster	craftsmanship	51 - 100
		speed	faster	harmony	fastest	structure	101 - 200
		haste[6]	fastest			many[7]	100
						plenty[7]	200
						the ages	indestructible

1 Also affects the distance at which you activate monsters. A higher value means at a greater distance. There is no additional effect of wearing more than +50% or less than -80% light radius. As a curiosity, the light radius is always one square less in the catacombs and it is always the highest light radius you have had on a level that counts, even if you later lower it.
2 A Bard only benefits from the fastest weapon.
3 A character only benefits from the fastest one, as they are not cumulative. The exception is if you have one of each in which case you will, in Diablo only, receive a further reduction in hit recovery time. See chapter **Error! Reference source not found.** for more information.
4 Has no effect in Diablo.
5 In Hellfire, it makes the arrows travel faster on bows instead of decreasing the "swing" speed.
6 Has the same effect as speed despite what is said in the latest Diablo patch (1.07).
7 Suffix for bows only. All others are suffixes for non bow weapons.

其他前后缀	魔法效果
the bear[2]	knocks target back击退
blocking[2]	fast block快速格挡
thieves[1,2,3]	absorbs half of trap damage吸收一半陷阱伤害
thorns[1,2]	attacker takes 1-3 damage攻击者收到1-3伤害
devastation[1,2,4,5,6]	5% chance of doing ×3 damage5%概率3倍伤害
jester's[1,2,4,5,7]	每次攻击0到6倍伤害each swing do 0-×6 damage[9]
peril[1,2,4,6,8]	×2 damage to monster, ×1 damage to user怪物2倍伤害，玩家1倍伤害

1 Does not work versus players.
2 These effects are not cumulative if you have them more than once. They are cumulative with other effects though.
3 In Hellfire it also absorbs half arrow and magical damage (magic, fire, lightning and apocalypse) from monster attacks. It is applied before both -damage and resistance.
4 Only available in Hellfire.
5 Damage bonus applies to total damage, not just weapon damage.
6 Does not work on bows.
7 A prefix.
8 Affects total damage versus monsters but only weapon damage and character damage versus user. This damage is modified by any -damage from enemies, though.
9 The game erroneously states it does ×0-5. Average value is ×2. For more details, see chapter **Error! Reference source not found.**. Does not work against Diablo or unique monsters.

3.13.6 词缀的出现位置

下表总结了词缀的出现位置，用到的缩写如下:

A Armor and Helms护甲与头盔
S Shields盾
W Weapons (Axes, Clubs and Swords)武器剑斧锤
T Staves法杖
t Staves in Hellfire only地狱火的法杖
B Bows弓
J Jewelry首饰

+ 力量	+ 魔法	+敏捷	+ 体力	+ 全属性
frailty ASW-BJ	the fool ASWTBJ	paralysis ASW-BJ	illness ASW-BJ	trouble ASWtBJ
weakness ASWtBJ	dyslexia ASWTBJ	atrophy ASWtBJ	disease ASWtBJ	the pit ASWtBJ
strength ASWtBJ	magic ASWTBJ	dexterity ASWtBJ	vitality ASWtBJ	the sky ASWtBJ
might ASW-BJ	the mind ASWTBJ	skill ASW-BJ	zest ASW-BJ	the moon ASWtBJ
power ASW-BJ	brilliance ASWTBJ	accuracy ASW-BJ	vim ASW-BJ	the stars A-WtBJ
giants A-W-BJ	sorcery A-WTBJ	precision A-W-BJ	vigor A-W-BJ	the heav. --W-BJ
titans --W--J	wizardry ---T-J	perfection ----BJ	life -----J	the zodiac -----J

+ 生命	+ 魔力	+ 伤害	- 受到伤害	% 偷取生命
	corruption ASW---			the leech --W---
the vult. AS---J	hyena's ---T-J		pain AS---J	blood --W---
the jackal AS---J	frog's ---T-J		tears AS---J	
the fox AS---J	spider's ---T-J	quality --WtB-	health AS---J	
the jaguar AS---J	raven's ---T-J	maiming --WtB-	protection AS----	
the eagle AS---J	snake's ---T-J	slaying --W---	absorption AS----	**% 偷取魔力**
the wolf AS---J	serpent's ---T-J	gore --W---	deflection A-----	the bat --W---
the tiger AS---J	drake's ---T-J	carnage --W---	osmosis A-----	vampires --W---
the lion A----J	dragon's ---T-J	slaughter --W---		
the mam. A-----	wyrm's[1] ---t-J			
the whale A-----	hydra's[1] ---t-J			

1 仅地狱火有效

+%命中 / +% 伤害		+% 命中		+% 伤害		+% 护甲	
				useless	--WtB-		
clumsy	--WTB-	tin	--W-BJ	bent	--WtB-	vulnerable	AS----
dull	--WTB-	brass	--W-BJ	weak	--WtB-	rusted	AS----
sharp	--WTB-	bronze	--W-BJ	jagged	--WtB-	fine	AS----
fine	--WTB-	iron	--W-BJ	deadly	--WtB-	strong	AS----
Warrior's	--WTB-	steel	--W-BJ	heavy	--WtB-	grand	AS----
soldier's	--WT--	silver	--W-BJ	vicious	--WtB-	valiant	AS----
lord's	--WT--	gold	--W-BJ	brutal	--WtB-	glorious	AS----
knight's	--WT--	platinum	--W-B-	massive	--WtB-	blessed	AS----
master's	--WT--	mithril	--W-B-	savage	--WtB-	saintly	AS----
champion's	--WT--	meteoric	--W-B-	ruthless	--WtB-	awesome	AS----
king's	--WT--	weird	--W-B-	merciless	--WtB-	holy	AS----
doppelganger's[1]	--Wt--	strange	--W-B-	decay[1]	--WtB-	godly	AS----
				crystalline[1]	--W---		

1 Only available in Hellfire

+ % 抗魔法		+ % 抗火		+ % 抗闪电.		+ % 全抗		+ 法术等级	
white	ASWTBJ	red	ASWTBJ	blue	ASWTBJ	topaz	ASWTBJ	angel's	---T--
pearl	ASWTBJ	crimson	ASWTBJ	azure	ASWTBJ	amber	ASWTBJ	arch-angel's	---T--
ivory	ASWTBJ	crimson	ASWTBJ	lapis	ASWTBJ	jade	ASWTBJ		
crystal	ASWTBJ	garnet	ASWTBJ	cobalt	ASWTBJ	obsidian	ASWTBJ		
diamond	ASWTBJ	ruby	ASWTBJ	sapphire	ASWTBJ	emerald	-SWTB-		

+ 火伤害		+ 电伤害		伤害 / 护甲穿透		× 充能数	
flame	----B-	shock	----B-	piercing	--W-B-	plentiful	----T--
fire	----B-	lightning	----B-	puncturing	--W-B-	bountiful	----T--
flaming	--WT--	lightning	--WT--	bashing	--W---		
burning	----B-	thunder	----B-				

+% 照亮范围		武器速度		打击回复		耐久	
the dark	A-W--J					fragility	ASW---
the night	A-W--J					brittleness	ASW---
light	A-W--J	readiness	--WTB-	balance	A----J	sturdiness	ASW---
radiance	A-W--J	swiftness	--WTB-	stability	A----J	craftsmanship	ASW---
		speed	--WT--	harmony	A----J	structure	ASW---
		haste	--WT--			many	----B-
						plenty	----B-
						the ages	ASWt--

暗黑破坏神中的其他词缀		地狱火中的其他词缀	
the bear	--WTB-	devastation	--WtB-
blocking	-S----	jester's	--W---
thieves	AS---J	peril	--WtB-
thorns	AS----		

4. 魔法

本章会详细解释游戏中的所有法术。 当然也包括怪物使用的、陷阱, 因为它经常是法术伤害.但是不包括神殿的魔法效果。神殿的魔法效果通常基于他所在的地下城层数。 关于技能的解释请阅读0. 关于法术是如何攻击的请阅读 5.6.5.

4.1 玩家可用的法术

暗黑破坏神和地狱火中的法术是所有职业都可以学习的. 学到更高的等级需要较高的magic值, 并非所有职业都有能力到达学习最高等级法术的255mag。

4.1.1 法术效果列表

下方列出了在暗黑破坏神和地狱火中你所能找到的所有法术。 这和你的法术书顺序是相同的. Page 5,中的Jester, Magi and Mana 仅存在于地狱火

Page One	**Page Two**	**Page Three**	**Page Four**	**Page Five**[5]	不在书中的
Skill	Resurrect[1,2]	Phasing	Nova[2]	Lightning Wall	Identify[3]
Firebolt	Fire Wall	Mana Shield	Golem	Immolation	Infravision[3]
Charged Bolt	Telekinesis	Elemental	Teleport	Warp	Jester[4,5]
Holy Bolt	Lightning	Fireball	Apocalypse[2]	Reflect	Magi[4,5]
Healing	Town Portal	Flame Wave	Bone Spirit	Berserk	Mana[4,5]
Heal Other[1]	Flash	Chain Lightning	Blood Star	Ring of Fire	
Inferno	Stone Curse	Guardian	-	Search	

1 仅存在于多人游戏.
2 仅存在于杖和卷轴. 地狱火中可以正常学习 Nova and Apocalypse.
3 仅出现在卷轴.
4 仅出现在杖.
5 仅可于地狱火找到。.

4.1.2 法术的详细描述

下方是每个法术的一些详细信息. 并非所有类型的数据对每个法术都是有用的. 下方是绝大多数法术常用的属性.如果某个特定法术没被给予信息类型，也许是它没有，也许是我不知道. 关于法术是如何攻击的，阅读 5.6.5， 一些特殊的阅读 **Error! Reference source not found.**.

在以前的版本中，这里存在一些法术的距离因素，如果他们在计算命中时用到的话。基于我找到的资料，没有法术有距离因素，或者它总是0. 只有箭（不论是玩家的怪物的还是陷阱的）有距离因子. 因此，我移除了这些关于法术距离因子的信息。.

Type类型: 魔法火焰或者闪电. 当一个法术没有以上3种属性的话，记为n/a.

Damage伤害: 法术书中显示的伤害 (阅读下方内容获得更多信息), 在适当的地方可以分为最小值min最大值max 伤害damage

Quick Damage快速伤害: 一个不太精准的计算伤害方式。 可以在适当的地方分为最小值min最大值max伤害damage

Real Damage实际伤害: 游戏中使用的真实伤害值. 和显示的伤害不一定相同, 尤其是非飞弹法术, 它们经常攻击多次. 如果没有实际伤害, 那就和显示的伤害相同. 如果实际伤害分布是在给出范围内线性的,它同样不显示. 所有所做的事都是为了减小数据显示量。

Duration持续时间: 这是法术持续多长时间. 除非另行说明，给出的时间是以秒为单位. 移动的法术通常在击中地下城元素比如墙的时候消失.

Speed速度: 这是法术效果的行进速度. 这是一个与箭或其他法术比较的相对值, 不要与行走速度混淆。 该值越大速度越快. 关于箭的速度阅读 2.2.3.

Blockable可格挡: 该属性会告诉你法术是否能被格挡.在暗黑破坏神中你仅在抗性为零的情况下可以格挡法术. 地狱火中没有这样的限制.

伤害

一些法术使用递归的方式计算伤害. 这些用于计算法术的符号是由 Sourceror引入的，我也在此使用了这些. 以下是这些如何工作的解释.为了更方便的写出大量使用随机数的法术伤害计算公式，我也增加了一些符号。.

[ ]	round down向下取整	
Rnd[x]	is a random number in the range 0 to x-1 0到x-1的随机数	
Rec(slvl, slvl0)	递归函数, 如下解释:	
	Rec(0, slvl0):	[slvl0]
	当slvl>0; Rec(slvl, slvl0):	[Rec(slvl-1, slvl0) · 9/8]
Itt(nbr, value)	迭代函数, 如下解释:	
	Itt(0, value):	value
	当nbr>0; Itt(nbr, value):	Itt(nbr-1, value) + value

下面举例解释递归函数的工作方法，30级角色的fireball法术最大伤害是:

1. Rec(slvl, 40 + 2·clvl); clvl=30
2. 首先计算法术等级为 0的时候的值: 40 + 2·clvl = 100
3. 然后计算法术等级1的时候的值: [100 · 9/8] = 112
4. 法术等级为2的时候: [112 · 9/8] = 126
5. 然后计算更高等级的值等等…

注意向下取整很重要. 关于这些使用递归函数的法术， 我也给出了快速公式. 比如 Fireball的最大伤害是:

$(40 + 2 \cdot clvl) \cdot (9/8)^{slvl}$

因为这个公式没有向下取整所以你计算出的数值会太大, 但仍有一定的准确性. 20级fireball在50级角色使用的时候准确最大伤害是1442, 而快速公式得到的是1476. 下表中我列出了这些快速公式用到的值.

Summary for quick damage							
$(9/8)^1$	1.125	$(9/8)^6$	2.027	$(9/8)^{11}$	3.653	$(9/8)^{16}$	6.583
$(9/8)^2$	1.266	$(9/8)^7$	2.281	$(9/8)^{12}$	4.110	$(9/8)^{17}$	7.406
$(9/8)^3$	1.424	$(9/8)^8$	2.566	$(9/8)^{13}$	4.624	$(9/8)^{18}$	8.332
$(9/8)^4$	1.602	$(9/8)^9$	2.887	$(9/8)^{14}$	5.202	$(9/8)^{19}$	9.373
$(9/8)^5$	1.802	$(9/8)^{10}$	3.247	$(9/8)^{15}$	5.852	$(9/8)^{20}$	10.545

下面举例解释迭代函数. flash spell 的伤害(case 1). 它是使用slvl0 (看上方)的迭代函数的. 我们用它来计算下30级角色的slvl0:

slvl0 = Itt(clvl, Rnd[20] + 1); clvl=30

这意味着我们需要计算Rnd[20] + 1 三十次，而且把这30个数字加起来。 每次计算一个值的时候随机数都要重新创建。当使用同一个随机数时会写成 clvl·(Rnd[20] + 1) . 这30个值的和, 比如说在1到20之间,就是公式中之后在递归函数用到的slvl0值. 值得注意的是如果在迭代函数中使用了随机数,结果的分布通常是一个钟形曲线.

溅射伤害

一些法术会造成溅射伤害. 溅射伤害通常被认为是与主攻击分离的，会独立的检测命中。当然溅射伤害之前还有其他伤害，攻击到的目标可能是怪物也可以是其他目标比如墙. 以fireball为例 当其击中墙的时候会对临近地区造成溅射伤害

4.1.3 暗黑破坏神中的法术

下方一首字母顺序列出了在暗黑破坏神和地狱火中的可用法术. 人物技能请阅读0. 关于怪物可用的法术, 阅读章节 0.

Apocalypse基督启示	**Blood Star血星**
Type: n/a Min. Damage: clvl Max. Damage: 6·clvl Real damage: Itt(clvl, Rnd[6] + 1) Blockable: Yes	Type: magic Damage: 3·slvl + [Mag/2] - [Mag/8] Speed: 16 Blockable: Yes
Note: * 对所有怪物都有效，甚至是3免怪物. * 在地狱火中，该法术仅对视野中的怪物有效.	Note: * 消耗5点生命，当你使用魔法盾时还消耗5点魔力. 当你用的是法杖上的时消耗仍然有效

Bone Spirit骨魂	**Chain Lightning连闪**
Type: magic 对怪物的伤害: 1/3 of 目标 HP 对玩家的伤害: 1/6 of 目标 life Speed: 16 Blockable: Yes * 注意上方给出的伤害还要受抗性减免	Type: lightning Min. Damage: 4 Max. Damage: 4 + 2·clvl Real Damage: Rnd[clvl] + Rnd[2] + 2 弹数: 1 + 视野中的怪物数量 范围: 2 + slvl (max 18) Speed: 32 Duration: ([slvl/2] + 6)/20 seconds Blockable: No
Note: * 消耗6点生命，当你使用魔法盾时还消耗6点魔力. 当你用的是法杖上的时消耗仍然有效	Note: * 在你鼠标瞄准的方向会射出一只，另外还会向每个怪物射出一支 * 该法术因在高等级或者视野中怪物多的时候可以打开缺口（causing gaps）而著名 * 闪电实际上是个固定的效果, 但是它的开头会被延迟而进一步远离他出现, 这赋予了它看起来在移动的效果，这延迟以 32的速度"行进". * 每弹会尝试每 0.05秒攻击一次共攻击 [slvl/2] + 6次

Charged Bolt充能弹	**Elemental元素精灵**
Type: lightning Min. Damage: 1 Max. Damage: 1 + [Mag/4] 弹数: 4 + [slvl/2] Speed: 8 Blockable: Yes	Type: fire Min. Damage: Rec(slvl, 4 + 2·clvl) Max. Damage: Rec(slvl, 40 + 2·clvl) Quick Min. Damage: (4 + 2·clvl) · $(9/8)^{slvl}$ Quick Max. Damage: (40 + 2·clvl) · $(9/8)^{slvl}$ Real Damage: Rec(slvl, 2·(Rnd[10]+Rnd[10]+clvl) + 4)/2 Speed: 16 Blockable: Yes
	Note: * 这是个基于fireball的有诱导能力的法术 * 它造成一半的fireball伤害, 但是可以攻击两个目标. * 溅射伤害是 1/64 的伤害，持续0.7 秒并且会尝试以0.05秒的间隔造成14次无法格挡的伤害

Fireball火球	**Firebolt火弹**
Type: fire Min. Damage: Rec(slvl, 4 + 2·clvl) Max. Damage: Rec(slvl, 40 + 2·clvl) Quick Min. Damage: (4 + 2·clvl) · $(9/8)^{slvl}$ Quick Max. Damage: (40 + 2·clvl) · $(9/8)^{slvl}$ Real Damage: Rec(slvl, 2·(Rnd[10]+Rnd[10]+clvl) + 4) Speed: 16 + 2·slvl (max 50) Blockable: Yes	Type: fire Min. Damage: 1 + slvl + [Mag/8] Max. Damage: 10 + slvl + [Mag/8] Real Damage: Rnd[10] + slvl + [Mag/8] + 1 Speed: 16 + 2·slvl Blockable: Yes
Note: * fireball 会在目标的邻近6格造成与本体伤害相同的溅射伤害 * 如果 fireball 在到达目标时越过了一些障碍, 溅射伤害不会出现 * 你仅可以格挡本体或溅射伤害之一	

Fire Wall火墙	**Flame Wave火波**
Type: fire Min. Damage: 4 + 2·clvl Max. Damage: 40 + 2·clvl Real Damage: (Rnd[10] + Rnd[10] + clvl + 2)/8 Duration: 8 + 8·slvl seconds (12 + 8·slvl in Hellfire) 火焰数量: 11 Blockable: No	Type: fire Min. Damage: 6 + 6·clvl Max. Damage: 60 + 6·clvl Real Damage: Rnd[10] + clvl + 1 Speed: 16 火焰数量: 5 + [slvl/2] Blockable: Yes
Note: * 火墙中心是两道相互覆盖的火焰, 因此中心的伤害是两倍 * 当你将该技能升级时当前的火墙会消失. * 火墙对于包括施法者在内的玩家算陷阱. * 火墙会尝试每0.05秒攻击共160 + 160·slvl次(地狱火是240 + 160·slvl次).	* Flame Waves对于包括施法者在内的玩家算陷阱.

Flash闪光	**Golem石魔**
Type: magic (但是使用了闪电的动画) Min. Damage: [3·Rec(slvl, clvl)/2] Max. Damage: 2·[3·Rec(slvl, clvl)/2] Quick Min. Damage: 3·clvl/2 · (9/8)$^{\wedge slvl}$ Quick Max. Damage: 3·clvl · (9/8)$^{\wedge slvl}$ Real Damage 1: [3·Rec(slvl, Itt(clvl, Rnd[20] + 1))/2]/64 Real Damage 2: [3·Rec(slvl, Itt(clvl, Rnd[2] + 1))/2]/64 Duration: 0.95 seconds Blockable: No	Type: n/a (但使用了火焰动画) Stated damage: 11-17 (相当无意义的数字) 石魔有如下属性: HP: 2·maxmana/3 + 10·slvl AC: 25 To Hit: 40 + 2·clvl + 5·slvl Min. Damage: 8 + 2·slvl Max. Damage: 16 + 2·slvl mlvl: 12 (modified for difficulty) HP恢复速度: 1.9, 4.1 and 6.6 每秒 分别是普通恶梦地狱难度(与普通怪物相同) 无抗性 免疫: Apocalypse, Stone Curse and Telekinesis
Note: * Flash法术事实上包含了两种不同的效果, 两个不同的 Real Damages就是这两种的伤害. 第一种是前方到侧面, 另一个在身后 * 看起来你可以一直释放维持两个flash，然后等待它消失. 不知道这会如何影响伤害. * 当释放Flash, 你会暂时无敌 而且无法访问图形界面（GUI）. * flash 会尝试以0.05秒的间隔攻击共19次	Note: * 每个玩家仅可以同时拥有一个石魔，召唤第二只时前一个会消失. * 如果多于一个玩家使用石魔，则它们会相互攻击直到剩下一个. * 石魔杀死的怪物可以使你正常获得经验. * 如果没有怪物足够靠近石魔，它会向着人物面向的方向走.

Guardian守护者	**Healing治疗**
Type: fire Min. Damage: Rec(slvl, 1 + [clvl/2]) Max. Damage: Rec(slvl, 10 + [clvl/2]) Quick Min. Damage: (1 + clvl/2) · (9/8)$^{\wedge slvl}$ Quick Max. Damage: (10 + clvl/2) · (9/8)$^{\wedge slvl}$ Duration: 4·slvl/5 + 2·clvl/5 seconds (maximum 24 seconds, minimum 0.8 seconds) 射击频率: every 0.8 second Blockable: Yes	Type: n/a Mana Cost: 8 + 2·clvl - 3·slvl Min. Healing: bonus·(1 + clvl + slvl) Max. Healing: bonus·(10 + 4·clvl + 6·slvl) Real Healing: bonus·(Rnd[10] + Itt(clvl, Rnd[4]+1) + Itt(slvl, Rnd[6]+1) + 1) Bonus: Warrior, Monk and Barbarian: 2.0 Rogue and Bard: 1.5 Sorcerer: 1.0
Note: * 守护者射击的火弹是基于玩家的火弹等级的因此显示的伤害是伪造的. * guardians杀死的怪物可以令你正常获得经验	Note: * 该技能的回复量的实际分布是钟形曲线

Heal Other治疗他人	**Holy Bolt**圣光弹
Type: n/a Mana Cost: 8 + 2·clvl - 3·slvl Min. Healing: bonus·(1 + clvl + slvl) Max. Healing: bonus·(10 + 4·clvl + 6·slvl) Real Healing: bonus·(Rnd[10] + Itt(clvl, Rnd[4]+1) + Itt(slvl, Rnd[6]+1) + 1) Bonus: Monk: 3.0 Warrior and Barbarian: 2.0 Rogue and Bard: 1.5 Sorcerer: 1.0	Type: n/a Min. Damage: 9 + clvl Max. Damage: 18 + clvl Speed: 16 + 2·slvl
Note: * 该技能的回复量的实际分布是钟形曲线.	Note: * 该法术仅对不死生物和Diablo有效. 阅读 **Error! Reference source not found.** 了解何种怪物是不死生物. 对玩家无效 * 地狱火中，Diablo 和 Bone Demons 对 Holy Bolt 有抗性.

Identify鉴定	**Inferno**
Type: n/a	Type: fire Min. Damage: 3 Max. Damage: 6 + 3·clvl/2 Real Damage: (3·(Rnd[clvl]+Rnd[2]) + 6)/16 范围: 3 Duration: 1, 1.25 and 1.50 seconds Blockable: No
Note: * 鉴定魔法和独特物品.	Note: * 该法术的范围和持续时间与等级无关. * 3个持续时间值是由于从距离玩家最近的目标开始的三个格子时间不同 * 该法术会尝试以0.05秒的间隔攻击共20 25或30次

Infravision"热成像"探测	**Lightning**闪电
Type: n/a Duration: Rec(slvl, 79.2) seconds 是Murky pools赋予的效果，各处技能等级如下 Church: slvl = 2 Catacombs: slvl = 4 Caves: slvl = 6 Hell: slvl = 8	Type: lightning Min. Damage: 4 Max. Damage: 4 + 2·clvl Real Damage: Rnd[clvl]+ Rnd[2] + 2 Speed: 32 Duration: ([slvl/2]+6)/20 seconds Blockable: No
Note: * 该技能的作用是令你看到视野外和墙后怪物的"热"影像 （译注：游戏中以红色显示） * 就我所知，你无法在Hive 或者 Crypt.找到Murky Pools	* 闪电实际上是个固定的效果, 但是它的开头会被延迟而进一步远离他出现, 这赋予了它看起来在移动的效果，这延迟以 32的速度"行进". * 它会尝试以0.05 秒的间隔攻击共 [slvl/2]+6 次.

Mana Shield	**Nova新星**
Type: n/a Diablo的伤害减免量: 33% Hellfire的伤害减免量: 见下 Duration: 直到魔力值为0或者到新的地下城层中	Type: lightning Min. Damage: 5·Rec(slvl, 2 + [clvl/2]) Max. Damage: 5·Rec(slvl, 15 + [clvl/2]) Quick Min. Damage: 5·(2 + clvl/2) · $(9/8)^{\wedge slvl}$ Quick Max. Damage: 5·(15 + clvl/2) · $(9/8)^{\wedge slvl}$ Real Damage: Rec(slvl, (Itt(5, Rnd[6]) + clvl + 5)/2) 弹数: 92 Speed: 16 Blockable: No
仅适用于地狱火: * 魔法盾将降低所受伤害，但是由于一个bug，技能等级越高减少量越少，公式如下 100/(3· slvl)% * 如果技能等级高于7则设为7 地狱火和暗黑破坏神都适用 * slvl 0 将不会有伤害减免 * 当你使用魔法盾时如果收到的伤害高于生命上限，那么你将不会被击退或者打出硬直	

Phasing相位转移	**Resurrect复活**
Type: n/a	Type: n/a
Note: * 由于这是个无目标技能，所以速度略快于传送，在遇到情况时能跑的比teleport快点	Note: * 将一个玩家复活并有10点生命 (或者他的最大生命不足10时是最大生命) 0魔力

Stone Curse石化诅咒	**Telekinesis心灵感应**
Type: n/a Duration: 4.8 + 0.8·slvl seconds (max 12 seconds)	Type: n/a
Note: * Stone Curse 可以影响除了Diablo and Na-Krul.以外的所有怪物 * Stone Curse 对其他玩家无效 * 任何已经石化的, 冲锋的，或者正在相位移动的怪物将暂时免疫石化。	Note: * 可以用来远距离开门使用神殿等等 * 可以用于远距离捡起东西 * 可以用于击退怪物 虽然没有伤害，但是同样在怪物被杀时能拿到经验。以下怪物免疫该技能: Snotspill, Gharbad the Weak, Zhar the Mad, Warlord of Blood, Lachdanan, Arch-Bishop Lazarus, Blackjade and Red Vex. * 一个被释放了该技能的石化怪物会解除石化。

Teleport传送	**Town Portal城镇传送**
Type: n/a	Type: n/a
Note: * 你可以传送到屏幕上任何地方. 我注意到如果你在传送时快速移动鼠标，那么最终的位置是你鼠标停下的位置。	Note: * 设置一个城镇传送门，当设置者从城里回来时会消失。

4.1.4 地狱火中的新法术

下表列出了地狱火的新法术. Apocalypse and Nova即使在地狱火中变得能学了, 但还在原版中存在且没有改变. 关于这两个法术请看上文

Berserk狂战士	**Immolation自焚**
Type: magic	Type: fire Min. Damage: 5·Rec(slvl, 2 + clvl/2) Max. Damage: 5·Rec(slvl, 15 + clvl/2) Quick Min. Damage: 5·(2 + clvl/2) · $(9/8)^{\wedge slvl}$ Quick Max. Damage: 5·(15 + clvl/2) · $(9/8)^{\wedge slvl}$ Real Damage: Rec(slvl, (Itt(5, Rnd[6]) + clvl + 5)/2) 弹数: 92 Speed: 16 + slvl
Note: * 所有独特和特殊怪物免疫Berserk. * 任何正在冲锋和相位移动的怪物暂时免疫Berserk. * 当对一个怪物释放时，他会将其他怪物作为目标. * 会提升怪物伤害20 和30%, 再加上法术等级(也许会在其值高于255的时候出现问题). * 你无法在因其而死的怪物处拿到经验值. * 对魔法有抗性的怪物会有50% 的几率逃脱该法术.对魔法免疫的怪物同样免疫该法术	Note: * 与Nova伤害相同. * 该法术使用基于火球的投射物，但伤害和速度均与其不同。

Jester小丑	**Lightning Wall电墙**
Type: random The following spells are cast by a staff of jester: Firebolt 20% Apocalypse 10% Chain lightning 10% Fireball 10% Fire Wall 10% Guardian 10% Teleport 10% Town Portal 10% Stone Curse 10%	Type: lightning Min. Damage: 4 + 2·clvl Max. Damage: 40 + 2·clvl Real Damage: (Rnd[10] + Rnd[10] + clvl + 2)/4 Duration: 12.75 + 12.75·slvl seconds 弹数: 11 Blockable: No
Note: * 该法术仅存在与法杖，使用时会随机施法.	Note: * 中心是两个相互重叠的弹，因此会造成2倍伤害 * 是火墙伤害的2倍，持续也比他长. * 该法术会尝试以 0.05 秒的间隔攻击 255 + 255·slvl 次

Magi	**Mana**
Type: n/a	Type: n/a Min. Mana: bonus·(1 + clvl + slvl) Max. Mana: bonus·(10 + 4·clvl + 6·slvl) 真实的魔力恢复量: bonus·(Itt(clvl, Rnd[4]+1) + Itt(slvl, Rnd[6] + 1) + Rnd[10] + 1) Bonus: Sorcerer: 2.0 Rogue and Bard: 1.5 Warrior, Monk and Barbarian: 1.0
Note: * 完全恢复魔力值.	Note: * 它的回复值分布是个钟形曲线. * 该法术和 Healing 的机制相同不过回复的是魔力

Reflect反射	**Ring of Fire火圈**
Type: n/a Duration: slvl·clvl 次击中	Type: fire Min. Damage: 4 + clvl·2 Max. Damage: 40 + clvl·2 Duration: 12 + 8·slvl seconds Real Damage: (Rnd[10] + Rnd[10] + clvl + 2)/8 Duration: 8 + 8·slvl seconds (12 + 8·slvl in Hellfire) 火焰数: 22 Blockable: No
Note: * 降低近战伤害20-29% 并反射给怪物. 法术等级会决定其持续多少次攻击 * 甚至在你格挡攻击后， 20-29% 的伤害依旧会反弹给怪物. * 格挡了伤害也会计入次数 * The Reflect 该法术会在角色死亡和离开该层时取消	Note: * 与火墙的伤害的持续时间相同 * 该法术会在你提升他的等级时消失. * Fire Walls对于包括施法者在内的玩家算陷阱 * 该法术会尝试以 0.05秒的间隔攻击共160 + 160·slvl 次

Search搜寻	**Warp**
Type: n/a Duration: 12.25 + 10·slvl + clvl seconds	Type: n/a
Note: * 令地面物品变亮. * 令物品显示在地图.	Note: * 将你传送到最近的楼梯.

4.1.5 法术的魔力消耗的学习所需mag

施法需要魔力每个法术在slvl 1的时候都有个初始消耗。提升slvl 会降低一定的魔力消耗直到到达最少魔力消耗。 下表列出了每个法术的魔力消耗和到达最小消耗的法术等级 (除非对其他职业另有说明，使用100%的值). 注意弓箭手武僧和诗人仅消耗75% 的量(使用表格中的75%值). 在地狱火中(1.01版本后)法师仅消耗50% (地狱火使用表中的50%值 暗黑破坏神使用表中的100%值). 然而不会有角色消耗低于最小值. 使用卷轴不会消耗魔力值, 但是得达到他的魔法需求.

对于法杖而言，施法需求的magic 与学习该法术第一级所需的mag相同。对于卷轴而言会少一点。下表也列出了这些需求. 关于价格等其他信息见0.

法术名称	魔力消耗				Magic需求	
	初始值 **Initial**[1]	**Decrease per slvl** 每级降低量	**Minimum** 最小消耗值	**slvl you reaches minimum** 到达最低消耗所需法术等级 **(100%/75%/50%)**	**Staff**[2] **and slvl 1**法杖和第一级的	**Scroll**卷轴
Apocalypse[3]	150	6	90	11 / 6 / 1	149	117
Blood Star	25	2	14	7 / 5 / 1	70	-
Bone Spirit	24	1	12	13 / 9 / 1	34	-
Chain Lightning	30	1	18	13 / 7 / 1	54	35
Charged Bolt	6	0	6	1 / 1 / 1	25	-
Elemental	35	2	20	9 / 6 / 1	68	-
Fireball	16	1	10	7 / 4 / 1	48	31
Firebolt	6	0.5	3	7 / 5 / 1	15	-
Fire Wall	28	2	16	7 / 5 / 1	27	17
Flame Wave	35	3	20	6 / 4 / 1	54	29
Flash	30	2	16	8 / 6 / 1	33	21
Golem	100	6	60	8 / 5 / 1	81	51
Guardian	50	2	30	11 / 6 / 1	61	47
Healing	special[4]				17	0
Heal Other	special[4]				17	-
Holy Bolt	7	1	3	5 / 4 / 2	20	-
Identify	-	-	-	- / - / -	-	0
Inferno	11	1	6	6 / 4 / 1	20	19
Infravision	-	-	-	- / - / -	-	23

1 这同样也是你阅读书籍的时候的魔力回复量.
2 释放独特装备的法术时没有需求.
3 你仅可在地狱火学习该法术.
4 Heal and Heal Other 两个法术的消耗量是 8 + 2·clvl - 3·slvl

法术名称	魔力消耗				Magic 需求	
	初始量 **Initial**[1]	**Decrease per slvl**每级降低量	**Minimum** 最小消耗	**slvl you reaches minimum** 到达最低所需法术等级 **(100%/75%/50%)**	**Staff**[2] **and slvl 1**法杖与学习第一级的	**Scroll**卷轴
Lightning	10	1	6	5 / 3 / 1	20	0
Mana Shield	33	0	33	1 / 1 / 1	25	0
Nova[3]	60	3	35	10 / 6 / 1	87	57
Phasing	12	2	4	5 / 5 / 3	39	25
Resurrect	-	-	-	- / - / -	30	0
Stone Curse	60	3	40	8 / 4 / 1	51	33
Telekinesis	15	2	8	5 / 4 / 1	33	-
Teleport	35	3	15	8 / 6 / 3	105	81
Town Portal	35	3	18	7 / 5 / 1	20	0
Berserk	35	3	15	8 / 6 / 3	35	-
Immolation	60	3	35	10 / 5 / 1	87	-
Jester	-	-	-	- / - / -	30	-
Lightning Wall	28	2	16	7 / 5 / 1	27	-
Magi	-	-	-	- / - / -	45	-
Mana	-	-	-	- / - / -	17	-
Reflect	35	3	15	8 / 6 / 3	25	-
Ring of Fire	28	2	16	7 / 5 / 1	27	-
Search	15	1	1	15 / 15 / 14	25	0
Warp	35	3	18	7 / 5 / 1	25	0

1 这同样也是你阅读书籍的时候的魔力回复量
2 释放独特装备的法术时没有需求
3 你仅可在地狱火学习该法术..

下表列出了每种法术每次升级的mag需求 注意如果需求高于213则会被设为255

Name of Spell	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Blood Star	70	84	100	120	144	172	206	255	255	255	255	255	255	255	255
Bone Spirit	34	40	48	57	68	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255
Chain Lightning	54	64	76	91	109	130	156	187	255	255	255	255	255	255	255
Charged Bolt	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255
Elemental	68	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255	255	255	255	255
Fireball	48	57	68	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255	255	255
Firebolt	15	18	21	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177
Fire Wall	27	32	38	45	54	64	76	91	109	130	156	187	255	255	255
Flame Wave	54	64	76	91	109	130	156	187	255	255	255	255	255	255	255
Flash	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255	255	255	255
Golem	81	97	116	139	166	199	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Guardian	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255	255	255	255	255	255
Healing	17	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192
Heal Other	17	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192
Holy Bolt	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Inferno	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Lightning	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Mana Shield	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255
Phasing	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255	255	255	255	255
Stone Curse	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255	255	255	255	255
Telekinesis	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255	255	255	255
Teleport	105	126	151	181	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Town Portal	20	24	28	33	39	46	55	66	79	94	112	134	160	192	255
Apocalypse	149	178	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Berserk	35	42	50	60	72	86	103	123	147	176	211	255	255	255	255
Immolation	87	104	124	148	177	212	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Lightning Wall	27	32	38	45	54	64	76	91	109	130	156	187	255	255	255
Nova	87	104	124	148	177	212	255	255	255	255	255	255	255	255	255
Reflect	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255	255
Ring of Fire	27	32	38	45	54	64	76	91	109	130	156	187	255	255	255
Search	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255
Warp	25	30	36	43	51	61	73	87	104	124	148	177	212	255	255

4.1.6 施法的法术等级

当你施法的时候,它的等级会加上你物品给予的额外效果. 法术等级也可以降低(比如触摸 Enchanted shrine,),因此可以将已学会的法术变成slvl 0. 当这发生时你将无法使用该法术, 除非你穿着的某件装备将其变得高于0. 法术等级不能是负值. 最高的基础等级是15. 有合适的装备可以使其达到最高等级20.

当使用的是卷轴或者法杖的法术, 它会是你已经学习的等级 (包括任何物品上增加的). 如果你不懂该法术，等级就是1 (加上任何物品上的). 游戏中有bug, 如果你释放卷轴上的法术的时候右键热键有其他法术, 那么施法等级会是你右键法术的等级. 甚至在你为学会这个法术的时候也是这样。

4.1.7 法术的目标

施法很简单，点击鼠标.一些法术需要目标, 一些会改变光标, 其他的仅仅释放就行不用管点的哪里。下表会总结各种法术是如何表现的

值得注意的是在你点击鼠标和法术释放出来之间有个小延迟。如果你在这段时间内切换了法术或者改变了光标位置，那么会在新的位置释放出新的法术。 这的另一个影响是当实际的魔力降低已经完成后，法术释放时可能将魔力值变为负值(当你点击鼠标时施法所需魔力检测已经完成, 当法术施放的时候实际的魔力降低也完成了; 由于这个影响 如果点得够快，我们可以使魔力值变为负值或者一个卷轴施法两次或者压榨出法杖上的法术的额外值).

区域
法术不用给予目标，而是影响一个广大区域. 和你施法时的屏幕位置或者光标位置无关. Nova 就是一个这样的法术

光标
该法术施法时会改变你的光标. 你需要之后对着目标点击来使法术生效. 你第一次施法时的光标位置不影响. 一个好的例子是Telekinesis.

方向
你仅能控制法术的影响方位. Flame Wave就是这样的法术

目标
法术的效果要在施法时用光标给出屏幕上的目标区域，Lightning 就是这样的法术

自动
该类法术一怪物为目标但是不用将光标对他点击， 它会自动瞄准一个怪物(通常是距光标最近的). 一些法术是目标性的而且还会主动寻找目标.比如Elemental 和 Bone Spirit,

自己
该法术直接作用于本人. Infravision 就是这样的法术

法术	行为	**Spell**	**Behavior**	**Spell**	**Behavior**
Apocalypse	Area	Healing	Self	Teleport	Target
Blood Star	Target	Heal Other	Cursor	Town Portal	Target
Bone Spirit	Target/Auto	Holy Bolt	Target	Berserk[2]	Target/Auto
Chain Lightning	Target/Auto[1]	Identify	Cursor	Immolation	Area
Charged Bolt	Direction	Inferno	Direction	Jester[3]	n/a
Elemental	Target/Auto	Infravision	Self	Lightning Wall	Target[4]
Fireball	Target	Lightning	Target	Magi	Self
Firebolt	Target	Mana Shield	Self	Mana	Self
Fire Wall	Target[4]	Nova	Area	Reflect	Self
Flame Wave	Direction	Phasing	Self/Auto	Ring of Fire	Area
Flash	Area	Resurrect	Cursor	Search	Self
Golem	Target/Auto	Stone Curse[2]	Target/Auto	Warp	Self/Auto
Guardian	Target/Auto	Telekinesis	Cursor		

1 Chain Lightning 会向指向的目标发出闪电. 其它的会自动瞄准.
2 如果没有给出目标， Stone Curse and Berserk 将会影响离光标最近的怪物
3 该法术会释放其他的法术. 请看其他法术的内容来了解
4 法术的方向垂直于施法者.

4.2 施法的怪物

一些怪物有能力造成法术伤害.除Spitting Terrors以外的暗黑破坏神的怪物仅能使用角色可用的法术（作用方式可能与角色的有差异）. 地狱火中有很多新怪物也可以造成法术伤害. 很多是新的法术，玩家无法使用。. 下表总结了所有使用法术攻击的怪物和他们使用的法术形式 (并不总是明显的).

种类	怪物	法术/攻击
Magic	Succubi	Blood Star
	Blightfire (Unique Goat Man)	Blood Star
	All Mages	Flash
	Spitting Terrors	Spit[1]
	Psychorb	Magic Attack[1]
	Necromorb	Magic Attack[1]
	Spider Lord	Spit[1]
	Bone Demon	Magic Attack[1]
	Lich	Magic Attack[1]
	Arch Lich	Magic Attack[1]

1 这种怪物使用的法术角色无法使用.

种类	怪物	法术/攻击
Fire	Counselor	Firebolt
	Advocate	Fireball
	Balrog	Inferno
	Torchant	Fireball
	Fire Bat	Firebolt
	Hell Bat	Fireball

种类	怪物	法术/攻击
Lightning	Familiars	Single stationary Charged Bolt
	Magistrate	Charged Bolt
	Lightning Demons	Lightning
	Cabalist	Lightning

类型	怪物	法术/攻击
Other	Diablo	Apocalypse
	Skeleton Archer	Arrow[1]
	Goat Archer	Arrow[1]

1 箭当然不是法术, 但多种情况下在游戏中做为法术处理.为了更简单的使用本引导的其他部分，在此列出箭是有用的。

4.2.1 暗黑破坏神中怪物使用的法术详细数据

下方列出了所有怪物使用的法术. 大多数情况下和玩家使用的一样.当然也存在一些不同. 如果伤害显示的是 *min - max*, 那么他的伤害应该和第**Error! Reference source not found.**章列出的近战攻击相同. 注意某些怪物可以做的冲锋攻击实际上被游戏认为是"法术" 怪物自己就是"法术"本身的弹药. 击中造成普通物理伤害. 阅读**Error! Reference source not found.** 了解更多信息.

Apocalypse基督启示	**Arrow**
Type: n/a Damage: 40 Blockable: Yes	Type: n/a Damage: min - max Speed: 32 Blockable: Yes
Note: * 仅Diablo可以使用该法术.	Note: * 阅读**Error! Reference source not found.** 了解该怪物的伤害信息 * 箭当然不是法术, 但多种情况下在游戏中做为法术处理.为了更简单的使用本引导的其他部分，在此列出箭是有用的。

Blood Star	**Charged Bolt**
Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes	Type: lightning Damage Magistrate: 15 Damage Familiars: 1 - 10 Number of bolts: Speed: 8 Blockable: Yes
Note: * 阅读**Error! Reference source not found.** 了解该怪物的伤害信息.	

Fireball	**Firebolt**
Type: fire Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes	Type: fire Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes
Note: * 阅读**Error! Reference source not found.** 和 **Error! Reference source not found.** 了解怪物的伤害信息	Note: * See chapters **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.** for information about min and max damage for monsters.

Flash	**Inferno**
Type: magic Damage 1: mlvl/32 Damage 2: 4/64 Duration: 0.95 seconds Blockable: No	Type: fire Damage: min/64 - max/64 Range: 3 Duration: 1, 1.25 and 1.50 seconds Blockable: No
* Flash 包含两种不同的效果，分别带有不同的伤害，一种从前方到侧面，一种是后方的 * flash会尝试以 0.05 秒的间隔攻击共19 次.	Note: * 阅读**Error! Reference source not found.** 了解该怪物的伤害信息. * 3个持续时间值是由于从距离玩家最近的目标开始的三个格子时间不同 * 该法术会尝试以0.05秒的间隔攻击共20 25或30次

Lightning	**Magma Ball**
Type: lightning Damage: min/32 - max/32 Speed: 32 Duration: 0.5 seconds Blockable: No	Type: fire Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes
* The lightning is actually a stationary effect, but the initiation will be delayed the further away it appears, thus giving an appearance of moving. This delay "travels" with a speed of 32. * The bolt will try to hit once every 0.05 seconds for a total of 10 times.（此处的注释同玩家的闪电技能）	Note: * 阅读**Error! Reference source not found.**和 **Error! Reference source not found.** 了解怪物的伤害信息

Spit Attack	**Spit Puddle**
Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Duration: 20 + Intf·5 Blockable: Yes	Type: magic Damage (spit attack): 1/32 Damage (dead Acid Beasts): (Intf + 1)/64 Duration: 2·(Intf + 1) + Rnd[15]/20 seconds Blockable: No
Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.**和**Error! Reference source not found.** 了解怪物的伤害信息. * 阅读 **Error! Reference source not found.** 了解关于怪物的 intelligence factors (Intf) 信息 * 持续时间决定于怪物能够吐多远	Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.** 了解怪物的 intelligence factors (Intf) * puddle 会尝试以 0.05 s的间隔攻击 (Intf + 1)·2 + Rnd[15] 次

4.2.2 地狱火中新增怪物的法术

地狱火中的新怪物大多可以使用玩家不能用的新法术, 一些使用了 ”旧的” 法术. 下方列出了所有怪物使用的新法术. 如果伤害显示是 *min - max*, 那么伤害与第 **Error! Reference source not found.**章显示的近战伤害相同。

Arch Lich 的攻击	**Bone Demon 的攻击**
Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes	Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes
Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**了解怪物的伤害信息	Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.** 了解怪物的伤害信息

Lich 的攻击	**Necromorb 的攻击**
Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes	Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes
Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**了解怪物的伤害信息.	Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**了解怪物的伤害信息.

Psychorb attack	
Type: magic Damage: min - max Speed: 16 Blockable: Yes	
Note: * 阅读 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**了解怪物的伤害信息	

4.3 陷阱

大多陷阱是法术伤害, 因此我们在这里解释他们是如何工作的. 陷阱可以在你打开箱子桶门棺材的时候被激活. 原版暗黑破坏神里有包含骷髅在内的7种不同的陷阱. 地狱火中加入了三种新的。陷阱的几率在下表列出. 源于神殿的陷阱不在此处说明.

	陷阱的几率[5]			
本身	**Church教堂**	**Catacombs地下墓穴**	**Caves and Hive洞窟和巢穴**	**Hell and Crypt地狱和教堂地下室**
Chest in Diablo 暗黑破坏神的箱子	trap: 0 %	arrow:箭 5 % 火箭fire arrow:5 %	arrow: 3.3 % fire arrow: 3.3 % Nova新星: 3.3 %	arrow: 3.3 % fire arrow: 3.3 % nova: 3.3 %
Chest in Hellfire 地狱火的箱子	trap: 0 %	arrow: 5 % fire arrow: 5 %	arrow: 1.7 % fire arrow: 1.7 % nova: 1.7 % ring of fire火环 : 1.7 % mana drain魔力吸取: 1.7 % disenchant: 1.7 %	arrow: 1.7 % fire arrow: 1.7 % nova: 1.7 % ring of fire: 1.7 % mana drain: 1.7 % disenchant: 1.7 %
Sarcophagus棺材	Skeleton骷髅:20 %	n/a	n/a	n/a
Barrel, Pods and Urns outside rooms房间以外的桶罐瓮	Explosion爆炸 : 20 % [2] skeleton: 16 % [3]	explosion: 20 % [2] skeleton: 16 % [3]	explosion: 20 % [2] skeleton: 0 %	explosion: 20 % [2] skeleton: 0 %
Barrels, Pods and Urns inside rooms房间以内的桶罐瓮[6]	explosion: 50 % skeleton: 0 %	explosion: 83 % skeleton: 0 %	explosion: 75 % skeleton: 0 %	explosion: 88 % skeleton: 0 %
本身	**dlvl 1-2**	**dlvl 3-5**	**dlvl 6-8**	**dlvl 9-16[4]**
Doors门[5]	arrow: 100 %	arrow: 50 % Firebolt火弹:50 %	arrow: 33.3 % firebolt: 33.3 % Lightning 闪电: 33.3 %	n/a

1 棺材仅在教堂地下室出现，不会出现在地狱
2 每一堆桶罐瓮里, 第一个桶有 25%的几率带有爆炸属性. 随后的有 20%几率.由于桶的数量，几率难以计算, 我使用了20% 作为所有桶的几率. 这也会轻微的影响骷髅的数值, 是不爆炸的桶有20% 几率
3 骷髅陷阱当然只会在该层有骷髅的情况下存在.
4 地域和教堂地下室不会有门的陷阱
5 门带陷阱的几率是100%. 看起来它带有陷阱的几率跟地下城创建的时候门的对面有没有墙有关
6 房间也包括 caves中围栏围起来的部分. 房间不一定带门, 在洞窟特别是地狱中, 很多房间仅有个入口.

关于陷阱的伤害和其他信息见下。如果下方给出了两个伤害的值或者公式,则上一个是最小伤害下一个是最大伤害. 火箭的最大伤害可能小于最小伤害(在 dlvl 1-8是有可能的). 在这种情况下，实际伤害通常是最小伤害. 下表同样列出了一些会对玩家造成伤害的不是陷阱的地下城元素,

陷阱	伤害	速度/持续时间	其他
Arrow	Min: dlvl Max: 2·dlvl	32	会从最近的墙里射出一支箭,[1]
Burning cross燃烧十字	Church: 6/64 Catacombs: 8/64 Caves: 10/64 Hell: 12/64	n/a	当你站在附近的时候每 0.05 秒对你造成一次伤害
Fire Arrow火焰箭	Min: dlvl + Rnd[10] + 1 Max: 2·dlvl + Rnd[10] + 1	32	会从最近的墙里射出一支箭.[1]
Firebolt火弹	dlvl + Rnd[2·dlvl]	26	从最近的墙里释放法术 Firebolt,.[1]
Lightning闪电	(dlvl + Rnd[dlvl])/32	32 / 0.4 seconds[2]	从最近的墙里释放法术Lightning, [1]
Nova新星	Itt(3, Rnd[3]) + dlvl/2	32	从箱子里释放法术Nova, .
Exploding barrel爆炸桶	Min: 8 Max: 16	n/a	爆炸桶会造成火伤害被作为是Firebolt的击中
Skeleton骷髅	n/a	n/a	会随机创造一个本层能出现的骷髅
Ring of Fire火环	(Rnd[10] + Rnd[10] + dlvl + 2)/8	Unknown未知	从箱子里释放法术Ring of Fire,
Mana Drain魔力吸取	n/a	n/a	会吸收掉你的当前所有魔力值. 而且有能力影响该层其他玩家
Disenchant potions更换药剂	Full Healing: Healing Full Mana: Mana Full Rejuvenation: Rejuvenation - 33%, Full Healing - 33%, Full Mana - 33% Healing: destroyed Mana: destroyed Rejuvenation: Healing - 50%, Mana - 50%		腰带上的每个药剂都有50% 的概率被替换. 如果存在多种机率, 那这几率应该是对所有都相等 并显示在药品之后. 有能力影响该层其他玩家

1 在洞窟地狱巢穴教堂地下室，会从箱子罐瓮里出现
2 弹会每0.05秒攻击一次.

命中
陷阱的命中以如下公式计算.

箭陷阱的命中:	100 - AC/2
魔法陷阱的命中:	40

就像源于怪物的攻击, 陷阱也有必然命中率, 下方列出了这些. 当然，魔法陷阱的必然命中是 40%, 即使在地下城 14 到 16.

箭陷阱:	10%
魔法陷阱:	40%
地下城层 14:	20%
地下城层15:	25%
地下城层16:	30%

- 魔法陷阱包括来自玩家的 Fire Wall, Flame Wave and Ring of Fire

5. 怪物

该章节是关于所有你在地下城中要面对的怪物. 由于怪物有着大量的种类而每一种都有着大量的数据,为了方便使用我们将它分成了多种不同的表格。首先是所有难度下的影响了战斗的绝大多数数据 (除了时间数据). 之后你会找到关于每个怪物类型的普遍数据(这个包括比如怪物体积时间信息出现场合攻击类型等). 最后，怪物的 AI 也有他自己的选择. 最后我制作了一些总结选定数据和其他信息的表格. 这是构建来为了在游戏进行时来查找的.在这些东西中你可以很快的找到 比如那些怪物可以出现在该层, 他们有怎样的抗性, 你会获得多少经验. 本章中也有独特怪物的表格. 注意虽然他们是 ”独特的”, 以下怪物的资料 Diablo, Skeleton King, 暗黑破坏神中的The Butcher, and Hork Demon, The Defiler, and 地狱火中Na-Krul from 是作为普通怪物出现的 (在他们自己的表格中). 这原因有很多但主要是他们是真正独特的，而不是基于某种怪物类型的.

5.1 如何计算怪物数据

恶梦和地狱难度的怪物数据是基于普通难度的计算得到的, 下面的文字就是关于这是如何进行的以及一些实际数据的描述. 所有表格中恶梦和地狱难度的数据都是使用这些公式计算的. 独特怪物也遵守这些公式但是一些更详细的数据请阅读 **Error! Reference source not found.**.

怪物类型

每种怪物可以是以下三种之一: 不死生物 动物 恶魔. 怪物类型会影响你会对他们造成多少伤害. 以下表格中的总结来自 Da O'Toth. 这些修正会影响整个伤害, 也就是说对于武器伤害和人物伤害都有关. 如果诗人带有一剑一锤，那么锤优先，这会被认为带的是锤而不是剑。下方的修正在武器损坏无法使用或者未达到需求的时候也是有效的

武器类型	Undead不死生物	Animal动物	Demon恶魔
Swords剑	× 0.5	× 1.5	× 1.0
Clubs锤	× 1.5	× 0.5	× 1.0
Axes/Bows/Staves/Hands/Feet 斧弓杖手脚	× 1.0	× 1.0	× 1.0

除了上面的，怪物类型也会影响法术 Holy Bolt. 只有不死生物收到它的伤害. 唯一的例外是 Diablo 他是恶魔但仍然受到 Holy Bolt的伤害. 一些物品上的魔法属性也会受到怪物类型的影响(比如+200% 对恶魔伤害, 对不死生物额外护甲, 对恶魔额外护甲, 后两者仅存在于地狱火). 除了这些，怪物类型不影响其他。

地下城层数

这将会告诉你怪物可出现在何种地下城. 难度对这没有影响. 关于怪物以何种几率出现在特定的地下城层, 阅读 **Error! Reference source not found.**.

怪物等级

Nightmare:噩梦难度 normal普通 + 15
Hell:地狱难度 normal普通 + 30

怪物等级影响很多东西, 包括命中和经验值.这同样影响他们的生命恢复速度, 可以掉落怎样的物品, 以及其他东西. 对于一些独特怪物, 一些要增加 +30/+60 而不是普通的 normal +15/+30. 关于这些，阅读 **Error! Reference source not found.**.

生命值HP

首先注意所有的值都是基于普通多人难度 (即使是地狱火). 计算单人难度的生命值是要除以二并向下取整 (最小是1). 更高难度的使用以下公式:

Nightmare恶梦: 3·normal + 1 (+50 地狱火单人模式 and +100地狱火多人模式)
Hell:地狱 4·normal + 3 (+100 地域或单人模式 and +200 地狱火多人模式)

注意在暗黑破坏神 v1.07之前有一个bug 而且在地狱火1.00未修复. 这个BUG在地狱火和暗黑破坏神的修正方式不同. 下表列出的生命之对于暗黑破坏神和地狱火都是正确的 (记住在暗黑破坏神中单人模式仅有普通难度). 对于多人模式, 你需要在恶梦地狱难度分别加上, 99 和 197

所有的怪物都会恢复生命.回复率大约是 10·mlvl/64生命值每秒。 一些怪物在某些情况下可以恢复得更快. Gargoyles, Scavengers and Grave Diggers 在收到了一定的伤害以后, 会逃跑并治疗自己. Gargoyles 会在石化形态的时候这样, 其他两种会需要怪物的尸体来吃或者挖. 下表总结了怪物的生命恢复速度

怪物类型	何时开始治疗	何时停止治疗	回复率[1]
Scavenger	HP < maxHP/2	HP > 3·maxHp/4	1.82 每秒.
Gargoyle	HP < maxHP/2	HP = maxHP	随机在 20·maxHP/64 和 20·maxHP/128 之间 每秒[2].
Grave Digger	HP < maxHP/2	HP > 3·maxHp/4	1.25每秒

1 注意它们仍旧会获得普通回复率加在上面.
2 回满 HP的时间因此会在3.2 到 6.4 秒之间

地下城中的生命回复和其他活动,都要在该层被激活的情况下, 也就是该层至少要有一位玩家. 当该层有玩家进入而重新激活时, 怪物会拥有和上次最后一位玩家离开的时候一样的生命值

护甲

Nightmare:恶梦 normal + 50
Hell:地狱 normal + 80

注意地狱火中有个BUG使得高于127的护甲会变得很低甚至是负值.

攻击

所有下面的命中数据都是为了普通物理攻击的. 法术攻击不使用任何基础命中.伤害值通常是近战和魔法都用的. 关于魔法攻击请阅读 **Error! Reference source not found.**. 一些怪物可以拥有一种以上的近战攻击. 一些时候它们被连结至每个攻击动画 (每次攻击) 有两种不同的几率以不同的动画来攻击. 他们可以双手攻击. 比如Lightning Demons.在另一种情况下他们可能有两种不同的攻击 (带有不同的动画)同一时间仅可以用一种来攻击. 一个例子是 Overlords 他们可以用另一只手来攻击或者 Spitting Terrors 可以近战攻击或者施法 (喷吐). 表格仅会给出主要的近战攻击 第二近战攻击或法术攻击会在注释中给出. 通常第二攻击在普通难度下是残废的它的伤害和命中都是0(会在后面的难度中提升) 这会让它或多或少的无效因为其很难击中或者会打出可以忽略的伤害

命中

Nightmare:恶梦 normal + 85
Hell:地狱 normal + 120

注意表格中列出的是怪物的基础命中. 计算怪物攻击角色的命中值用以下公式:

To Hit with melee attack:近战攻击 30 + base + 2·(mlvl - clvl)
To Hit with arrow attack:箭攻击 30 + base + 2·(mlvl - clvl) - 2·distance
To Hit with magic attack:法术攻击 40 + 2·(mlvl - clvl)

- *base* 指的是表格中可以找到的基础命中。对于冲锋，通常是 500.
- 所有的法术攻击都会检测命中, 即使是 Lightning and Inferno.这样的法术
- Distance通常以时间计数. 每秒增加20. 箭通常有 distance 因素, 即使它们有电火伤害. 阅读 **Error! Reference source not found.**.来获得更多信息

- 为了获得最终的击中率, 你要减去敌人的ac护甲值 (通常是玩家的)除非这是个法术攻击
- 阅读第**Error! Reference source not found.**.章来获得更多关于角色与怪物战斗的信息

每个怪物也有必然命中值, 就像玩家一样 (怪物没有任何固定几率来miss除非是对其他怪物时，在这种情况下, 他们使用和玩家一样的必然命中或者miss率). 这指明了不论玩家护甲多高都有可能被击中。 即使你有500AC，怪物也有可能打中你. 这攻击可以被格挡, 下列是必然命中值.

melee:近战	15%
arrow:箭	10%
magic:法术	10%
地下城层14:	20%
地下城层15:	25%
地下城层16:	30%

- 特定层的必然击中对所有类型的伤害有效
- 在多人游戏中游戏使用了一个糟糕的方法来令多人的游戏同步, 可能能会造成奇怪的结果，只要怪物与攻击有关. 可能就会令其看起来被击退或者失去了玩家目标.阅读5.5.8.获得更多信息

伤害

Nightmare:恶梦	2·normal + 4
Hell:地狱	4·normal + 6

Resistance and immunity抗性与免疫

Nightmare:	same as in normal与普通相同
Hell:	有不同的抵抗或者免疫，大多是由于给予了额外的抗性使得一些抵抗变成了免疫. 例外的是 独特怪物，他们和普通难度有一样的抵抗和免疫.

- 当怪物对法术类型有抵抗时，通常伤害降低 75%.
- undead ones and Diablo以外的怪物免疫 Holy Bolt.
- 地狱火中 Diablo and Bone Demons 对 Holy Bolt有抗性.
- Diablo and Na-Krul 免疫 Stone Curse.
- 没有怪物免疫或抵抗 Apocalypse.

经验点

杀死怪物的经验在 **Error! Reference source not found.**.中描述了 用于计算的基础经验点被调整为:

Nightmare:恶梦	2·normal + 2000
Hell:地狱	4·normal + 4000

5.2 怪物数据

每种怪物类型会有他们自己的表格. 在暗黑破坏神中每种怪物会有四种不同的颜色和属性的亚种. 地狱火中的怪物不遵守这一规则, 而是分为了两组: 可以在 Hive 找到的和可以在 Crypt找到的. 最后会有一个特别怪物的表格: 暗黑破坏神中的Diablo, Skeleton King and The Butcher, 地狱火中的Hork Demon, The Defiler and Na-Krul 。独特怪物的数据参见 **Error! Reference source not found.**.

每个表格中每个怪物有三行属性来对应三个难度.自上而下是普通噩梦和地狱.由于噩梦难度的抗性和免疫与普通相同所以只给出一次. 地下城层数与难度无关所以只给出一次

以下是抗性和免疫的给出方式. 在上方会写MFL. 这对应的是Magic魔法, Fire火焰, and Lightning闪电, 以这样的顺序.下方会写如果怪物会抵抗 resistant, R, 或者免疫 immune, I.如果没有字母或者是 ”-”, 那就是说它不抵抗也不免疫

5.2.1 暗黑破坏神的怪物

僵尸类**- Undead**不死系									
Name名字	**Dlvl** 地下城	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 (地狱火)	**HP-multi** 多人模式生命 (暗黑破坏神)	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		1	2- 3	4- 7	5	10	2- 5	I--	54
Zombie	1- 2	16	56- 59	13- 22	55	95	8- 14		2 108
		31	108- 112	19- 31	85	130	14- 26	I--	4 216
		2	3- 5	7- 11	10	10	3- 10	I--	58
Ghoul	2- 3	17	59- 65	22- 32	60	95	10- 24		2 116
		32	112- 120	31- 47	90	130	18- 46	I--	4 232
		4	7- 12	15- 25	15	25	5- 15	I--	136
Rotting Carcass	2- 4	19	71- 86	46- 76	65	110	14- 34		2 272
		34	128- 148	63- 103	95	145	26- 66	IR-	4 544
		6	12- 20	25- 40	20	30	6- 22	I--	240
Black Death[1]	3- 5	21	86- 110	76- 121	70	115	16- 48		2 480
		36	148- 180	103- 163	100	150	30- 94	I-R	4 960

1 Black Deaths拥有能力在击中你时永久降低生命上限 1

Fallen Ones with spear[1] 持矛的沉沦魔**- Animals**动物									
Name名字	**dlvl** 地下城	**mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		1	1- 2	1- 4	0	15	1- 3		46
Fallen One	1- 3	16	53- 56	4- 11	50	100	6- 10		2 092
		31	104- 108	7- 19	80	135	10- 18		4 184
		3	2- 4	4- 8	5	20	2- 5		80
Carver	2- 3	18	56- 62	13- 25	55	105	8- 14		2 160
		33	108- 116	19- 35	85	140	14- 26		4 320
		5	6- 12	12- 24	10	25	3- 7		155
Devil Kin	2- 4	20	68- 86	37- 71	60	110	10- 18		2 310
		35	124- 148	51- 99	90	145	18- 34	-R-	4 620
		7	10- 18	20- 36	15	30	4- 8		255
Dark One	3- 5	22	80- 104	61- 109	65	115	12- 20		2 510
		37	140- 172	83- 147	95	150	22- 38	--R	5 020

1 当你杀死一个怪物时，沉沦魔会暂时逃开一段时间, 阅读 5.5.9 Fallen One.

Fallen Ones with sword[1] 持剑的沉沦魔**- Animals**动物									
Name名字	**dlvl** 地下城	**mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		1	1- 2	2- 5	10	15	1- 4		52
Fallen One	1- 3	16	53- 56	7- 16	60	100	6- 12		2 104
		31	104- 106	11- 23	90	135	10- 22		4 208
		3	2- 4	5- 9	15	20	2- 7		90
Carver	2- 3	18	56- 62	16- 28	65	105	8- 8		2 180
		33	108- 116	23- 39	95	140	14- 34		4 360
		5	8- 12	16- 24	20	25	4- 10		180
Devil Kin	2- 4	20	74- 86	49- 73	70	110	12- 24		2 360
		35	132- 148	67- 99	100	145	22- 46	-R-	4 720
		7	12- 18	24- 36	25	30	4- 12		280
Dark One	3- 5	22	86- 106	73- 109	75	115	12- 28		2 560
		37	148- 172	99- 147	105	150	22- 54	--R	5 120

1 当你杀死一个怪物时，沉沦魔会暂时逃开一段时间, 阅读 5.5.9 Fallen One.

Skeletons骷髅 – Undead不死生物									
Name名称	**dlvl** 地下城层	**mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		1	1- 2	2- 4	0	20	1- 4	I--	64
Skeleton	1- 2	16	53- 56	7- 13	50	105	6- 12		2 128
		31	104- 108	9- 19	80	140	10- 22	I--	4 256
		2	2- 3	4- 7	0	25	3- 5	I--	68
Corpse Axe	2- 3	17	56- 59	13- 22	50	110	10- 14		2 136
		32	108- 112	19- 31	80	145	18- 26	I--	4 272
		4	4- 6	8- 12	5	30	3- 7	IR-	154
Burning Dead	2- 4	19	62- 68	25- 37	55	115	10- 18		2 308
		34	116- 124	35- 51	85	150	18- 34	II-	4 616
		6	6- 10	12- 20	15	35	4- 9	I-R	264
Horror	3- 5	21	68- 80	37- 61	65	120	12- 22		2 528
		36	124- 140	51- 83	95	155	22- 42	I-R	5 056

Skeleton Archers[1] 骷髅弓箭手- Undead不死生物									
Name名称	**dlvl** 地下城层	**mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		3	1- 2	2- 4	0	15	1- 2	I--	110
Skeleton Archer	2- 3	18	53- 56	7- 13	50	100	6- 8		2 220
		33	104- 108	11- 19	80	135	10- 14	I--	4 440
		5	4- 8	8- 16	0	25	1- 4	I--	210
Corpse Bow	2- 4	20	62- 66	25- 33	50	110	6- 12		2 420
		35	116- 132	35- 67	80	145	10- 22	I--	4 840
		7	5- 12	10- 24	5	30	1- 6	IR-	364
Burning Dead Archer	3- 5	22	65- 86	31- 73	55	115	6- 16		3 728
		37	120- 148	43- 99	85	150	10- 30	II-	5 456
		9	7- 22	15- 45	15	35	2- 9	I-R	594
Horror Archer	4- 6	24	71- 116	46- 136	65	120	8- 22		3 188
		39	128- 190	63- 183	95	155	14- 42	I-R	6 376

1 他们会无视距离的射击石魔，但是除非石魔靠近他们否则不会被激活.

Skeleton Captains 骷髅队长- Undead不死生物									
Name名称	**dlvl** 地下城层	**mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		2	1- 3	3- 6	10	20	2- 7	I--	90
Skeleton Captain	1- 3	17	53- 59	10- 19	60	105	8- 18		2 180
		32	104- 112	15- 27	90	140	14- 34	I--	4 360
		4	6- 10	12- 20	5	30	3- 9	I--	200
Corpse Captain	2- 4	19	68- 80	37- 61	55	115	10- 22		2 400
		34	124- 140	51- 83	85	150	18- 42	I--	4 800
		6	8- 15	16- 30	15	35	4- 10	IR-	393
Burning Dead Captain	3- 5	21	74- 95	49- 91	65	120	12- 24		2 786
		36	132- 160	67- 123	95	155	22- 46	II-	5 472
		8	17- 25	35- 50	30	40	5- 14	I-R	604
Horror Captain	4- 6	23	101- 125	106- 151	80	125	14- 32		3 208
		38	168- 200	143- 203	110	160	26- 62	I-R	6 416

Scavengers[1] 食腐者- Animals动物									
Name名称	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		2	1- 3	3- 6	10	20	1- 5		80
Scavenger	1- 3	17	53- 59	10- 19	60	105	6- 14		2 160
		32	104- 112	15- 27	90	140	10- 26	-R-	4 320
		4	6- 12	12- 24	20	30	1- 8		188
Plague Eater	2- 4	19	68- 86	37- 73	70	115	6- 20		2 376
		34	124- 148	51- 99	100	150	10- 38	--R	4 752
		6	12- 18	24- 36	25	35	3- 12		375
Shadow Beast	3- 5	21	86- 104	73- 109	75	120	10- 28		2 750
		36	148- 172	99- 147	105	155	18- 54	-R-	5 500
		8	14- 20	28- 40	30	35	5- 15	R--	552
Bone Gasher	4- 6	23	92- 110	85- 121	80	120	14- 34		3 104
		38	156- 180	115- 163	110	155	26- 66	--R	6 208

1 Scavengers 有能力在啃食死亡怪物的时候加快生命回复

Winged Fiends[1] 有翼恶魔- Animals (Familiars are demons)动物 有相似的是恶魔									
Name名称	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		3	1- 3	3- 6	0	35	1- 6		102
Fiend	2- 3	18	53- 59	10- 19	50	120	6- 16		2 204
		33	104- 112	15- 27	80	155	10- 30		4 408
		7	6- 14	12- 28	15	45	1- 8		340
Blink[2]	3- 5	22	68- 92	37- 85	65	130	6- 20		2 680
		37	124- 156	51- 115	95	165	10- 38		5 360
		9	14- 18	28- 36	35	70	4- 12	R--	509
Gloom[3]	4- 6	24	92- 104	85- 109	85	155	12- 28		3 018
		39	156- 172	115- 147	115	190	22- 54	R--	6 036
		13	10- 17	20- 35	35	50	4- 16	R-I	448
Familiar[4]	6- 8	28	80- 101	61- 106	85	135	12- 36		2 896
		43	140- 168	83- 143	115	170	22- 70	R-I	5 792

1 该种怪物永远不会掉落物品或金币 当然基于他的独特怪物会.

2 Blinks 有能力当被打出硬直时传送你身边的方格这种传送也可以认为是他们的打击回复.

3 Glooms 有能力冲锋, 就像Horned Demons那样, 不过不会在其中攻击 这是一种他们的移动方式.

4 Familiars 有能力在攻击你时释放固定的充能弹

The Hiddens[1] 隐藏者- Demons恶魔									
Name名称	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		5	4- 12	8- 24	25	35	3- 6		278
Hidden	2- 5	20	62- 86	25- 73	75	120	10- 16		2 556
		35	116- 148	35- 99	105	155	18- 30		5 112
		9	15- 22	30- 45	30	40	8- 16		630
Stalker	5- 7	24	95- 116	91- 136	80	125	20- 36		3 260
		39	160- 188	123- 183	110	160	28- 70		6 520
		11	17- 25	35- 50	30	45	12- 20	R--	935
Unseen	6- 8	26	101- 100	106- 151	80	130	28- 44		3 870
		41	168- 200	143- 203	110	165	54- 86	I--	7 740
		13	20- 30	40- 60	30	60	16- 24	RR-	1 500
Illusion Weaver[2]	8-10	28	110- 140	121- 181	80	145	36- 52		5 000
		43	180- 220	163- 243	110	180	70-102	IR-	10 000

1 The Hiddens 有能力隐身. 他们总是激活的而且有能力看到你, 即使在最低的照亮范围下, 不论你是否看到他们也不论距离。 他们会在4-Intf 距离下隐身在 6-Intf距离下隐身离开. 阅读 **Error! Reference source not found.** 了解 intelligence factor (Intf).

2 当远离你以后 (受伤之后), Illusion Weavers将无法被击中.

Goat Men[2] 羊头人- Demons恶魔									
Name名称	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
	2[1]	8	15- 22	30- 45	40	50	4- 10		460
Flesh Clan	4- 6	23	95- 116	91- 136	90	135	12- 24		2 920
		38	160- 188	123- 183	120	170	22- 46		5 840
		10	20- 27	40- 55	40	60	6- 12	R--	685
Stone Clan	5- 7	25	110- 131	121- 166	90	145	16- 28		3 370
		40	180- 208	163- 223	120	180	30- 54	I--	6 740
		12	25- 32	50- 65	45	70	8- 16	-R-	906
Fire Clan	6- 8	27	125- 146	151- 196	95	155	20- 36		3 812
		42	200- 228	203- 263	125	190	38- 70	-I-	7 624
		14	27- 35	55- 70	50	80	10- 20	R--	1 190
Night Clan	7- 9	29	131- 155	166- 211	100	165	24- 44		4 380
		44	208- 240	223- 283	130	200	46- 86	I--	8 760

1 他们仅在任务 Poisoned Water里存在于2层

2 Goat Men 拥有第二攻击转身攻击. 他们会在生命低的时候使用。 (阅读 5.5.9). Flesh, Stone and Fire Clan该攻击的基础命中是三个难度下 0, 85 and 120 基础伤害是 0-0, 4-4 and 6-6. Night Clan 的基础命中是 15, 100 and 135 伤害是30-30, 64-64 and 126-126.

Goat Men Archers[1] 羊头人弓箭手- Demons恶魔									
Name生命	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
	2[2]	8	10- 17	20- 35	35	35	1- 7		448
Flesh Clan Archer	4- 6	23	80- 101	61- 106	85	120	6- 18		2 896
		38	140- 168	83- 143	115	155	10- 34		5 792
		10	15- 20	30- 40	35	40	2- 9	R--	645
Stone Clan Archer	5- 7	25	95- 110	91- 121	85	125	8- 22		3 290
		40	160- 180	123- 163	115	160	14- 42	I--	6 580
		12	20- 25	40- 50	35	45	3- 11	-R-	822
Fire Clan Archer	6- 8	27	110- 125	121- 151	85	130	10- 26		3 644
		42	180- 200	163- 203	115	165	18- 50	-I-	7 288
		14	25- 32	50- 65	40	50	4- 13	R--	1 092
Night Clan Archer	7- 9	29	125- 146	151- 196	90	135	12- 30		4 184
	10[3]	44	200- 228	203- 263	120	170	22- 58	I--	8 368

1 他们会无视距离的射击石魔，但是除非石魔靠近他们否则不会被激活.

2 他们仅在任务 Poisoned Water里存在于2层

3 他们仅在任务Anvil of Fury 里存在于10层

Overlords[1] 领主- Demons恶魔									
Name名称	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
	4[2]	10	30- 40	60- 80	55	55	6- 12		635
Overlord	5- 7	25	140- 170	181- 241	105	140	16- 28		3 270
		40	220- 260	243- 323	135	175	30- 54	-R-	6 540
		14	50- 62	100- 125	60	60	8- 16		1 165
Mud Man	7- 9	29	200- 236	301- 376	110	145	20- 36		4 330
		44	300- 348	403- 503	140	180	38- 70	--I	8 660
		16	67- 80	135- 160	65	70	8- 16	I--	1 380
Toad Demon	8-10	31	251- 270	406- 441	115	155	20- 36		4 760
		46	368- 420	543- 643	145	190	38- 70	I-R	9 520
		20	80- 100	160- 200	70	85	10- 20	RI-	2 058
Flayed One	10-12	35	290- 350	481- 601	120	170	24- 44		6 116
		50	420- 500	643- 803	150	205	48- 86	II-	12 232

1 Overlords拥有第二近战攻击. Overlord, Mud Man and Flayed One 的基础命中是 0, 85 and 120 三个难度下伤害是 0-0, 4-4 and 6-6. Toad Demon 基础命中是 40, 125 and 160 伤害是 8-20, 20-44 and 38-86.

2 他们仅出现在 4 作为任务Tavern Sign的一部分

Gargoyles[1,2] 石像鬼- Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
Winged-Demon	5- 7	9 24 39	22- 30 116- 140 188- 220	45- 60 136- 181 183- 243	45 95 125	50 135 170	10- 16 24- 36 48- 70	IR- II-	662 3 324 6 648
Gargoyle	7- 9	13 28 43	30- 45 140- 185 220- 280	60- 90 181- 271 243- 363	45 95 125	65 150 185	10- 16 24- 36 48- 70	I-R I-I	1 205 4 410 8 820
Blood Claw	9-11	19 34 49	37- 62 161- 236 248- 348	75- 125 226- 376 303- 503	50 100 130	80 165 200	14- 22 32- 48 62- 94	II- IIR	1 873 5 746 11 492
Death Wing	10-12	23 38 53	45- 75 185- 275 280- 400	90- 150 271- 451 363- 603	60 110 140	95 180 215	16- 28 36- 60 70- 90	I-I IRI	2 278 8 556 13 112

1 Gargoyles 有能力在石化形态加快生命回复.
2 当你离开某层， 所有的Gargoyles都会在你回来时被激活.

Magma Demons[1,2] 岩浆恶魔- Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
Magma Demon	8- 9	13 28 43	25- 35 125- 155 200- 240	50- 70 151- 211 203- 283	45 95 125	45 130 165	2- 10 8- 24 14- 48	IR- II-	1 076 4 152 8 304
Blood Stone	8-10	14 29 44	28- 37 134- 161 212- 248	55- 75 166- 226 223- 303	45 95 125	50 135 170	2- 12 8- 28 14- 54	II- II-	1 309 4 618 9 236
Hell Stone	9-11	16 31 46	30- 40 140- 170 220- 260	60- 80 181- 241 243- 323	50 100 130	60 145 180	2- 20 8- 44 14- 86	II- II-	1 680 5 360 10 720
Lava Lord	9-11	18 33 48	35- 42 155- 176 240- 268	70- 85 211- 256 283- 343	60 110 140	75 160 195	4- 24 12- 52 22-102	II- II-	2 124 6 248 12 496

1 Magma demons 可能用他的第二只受攻击. 如此的攻击会增加10%命中， 伤害会降低 2.
2 Magma Demons 有能力释放magma balls造成火焰伤害

Horned Demons[1] 长角恶魔- Animals 动物									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础属性
Horned Demon	5[2] 7- 9	13 28 43	20- 40 110- 170 180- 260	40- 80 121- 241 163- 323	40 90 120	60 145 180	2- 16 8- 36 14- 70	 -R-	1 172 5 344 8 688
Mud Runner	8-10	15 30 45	25- 45 125- 185 200- 280	50- 90 151- 271 203- 363	45 95 125	70 155 190	6- 18 16- 40 30- 78	 -R-	1 404 4 808 9 616
Frost Charger	9-11	17 32 47	30- 50 140- 200 220- 300	60- 100 181- 301 243- 403	50 100 130	80 165 200	8- 20 20- 44 38- 86	I-R I-R	1 720 5 440 10 880
Obsidian Lord	10-12	19 34 49	35- 55 155- 215 240- 320	70- 110 211- 331 283- 443	55 105 135	90 175 210	10- 22 24- 48 46- 94	I-R III	1 809 5 618 11 236

1 Horned Demons 有能力冲锋. 他们的冲锋基础命中是500%, 因此你最好离开他们冲锋的路线. 冲锋的伤害是Horned Demon: 5-32 / 12-68 / 26-134, Mud Runner: 12-36 / 28-76 / 54-150, Frost Charger: 20-40 / 44-84 / 86-166 and Obsidian Lord: 20-50 / 44-104 / 86-206.
2 他们出现在 5 层时仅作为Valor 任务的一部分

Spitting Terrors[1] 喷吐恐怖- Animals动物									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
Acid Beast	6- 8	11	20- 33	40- 66	30	40	4- 12		846
		26	110- 149	121- 199	80	125	12- 28		3 692
		41	180- 232	163- 267	110	160	22- 54	I--	7 384
Poison Spitter	8-10	15	30- 42	60- 85	30	45	4- 16		1 248
		30	140- 176	181- 256	90	130	12- 36		4 496
		45	220- 268	243- 343	110	165	22- 70	I--	8 992
Pit Beast	10-12	21	40- 55	80- 110	35	55	8- 18	R--	2 060
		36	170- 215	241- 331	85	140	20- 40		6 120
		51	260- 220	323- 443	115	175	38- 78	I-R	12 240
Lava Maw	12-14	25	50- 75	100- 150	35	65	10- 20	RI-	2 940
		40	200- 275	301- 451	85	150	24- 44		7 880
		55	300- 400	403- 603	115	185	46- 86	II-	15 760

1 Spitting Terrors 有能力spit喷吐造成魔法伤害

Lightning Demons[1,2] 闪电恶魔- Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
Red Storm	9-11	18	27- 55	55- 110	30	80	8- 18	I-R	2 160
		33	131- 215	166- 331	80	165	20- 40		6 320
		48	208- 320	223- 443	110	200	36- 78	I-I	12 640
Storm Rider	10-12	20	30- 60	60- 120	30	80	8- 18	R-I	2 391
		35	140- 230	181- 361	80	165	20- 40		6 782
		50	220- 340	243- 483	110	200	36- 78	I-I	13 564
Storm Lord	11-13	22	37- 67	75- 135	35	85	12- 24	R-I	2 775
		37	161- 251	226- 406	85	170	28- 52		7 550
		52	248- 368	303- 543	115	205	54-102	I-I	16100
Maelstorm	12-14	24	45- 75	90- 150	40	90	12- 28	R-I	3 177
		39	185- 275	271- 451	90	175	28- 62		8 354
		54	280- 400	363- 603	120	210	54-118	I-I	16 708

1 Lightning demons可以使用它们的第二只手攻击 这样的攻击命中会降低 20% 伤害会提升 4.

2 Lightning demons 有能力释放 Lightning.

Balrogs[1] 炎魔- Demons恶魔									
Name	**dlvl**	**mlvl**	**HP-single (Hellfire)**	**HP-multi (Diablo)**	**AC**	**To Hit%**	**Damage**	**MFL**	**Base Exp**
Slayer	10-12	20	60- 70	120- 140	60	100	12- 20	RI-	2 300
		35	230- 260	361- 421	110	185	28- 44		6 600
		50	340- 380	483- 563	140	220	54- 86	RI-	13 200
Guardian	11-13	22	70- 80	140- 160	65	110	14- 22	RI-	2 714
		37	260- 290	421- 481	115	195	32- 48		7428
		52	380- 420	563- 643	145	230	62- 94	RI-	14 856
Vortex Lord	12-14	24	80- 90	160- 180	70	120	18- 24	RI-	3 252
		39	290- 320	481- 541	120	205	40- 52		8 504
		54	420- 460	643- 723	150	240	78-102	RIR	17 008
Balrog	13-15	26	90- 100	180- 200	75	130	22- 30	RI-	3 643
		41	320- 350	541- 601	125	215	48- 64		9 286
		56	460- 500	723- 803	155	250	94-126	RIR	18 572

1 Balrogs 有能力释放 Inferno.

Vipers[1] 毒蛇- Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		21	50- 75	100- 150	60	90	8- 20	I--	2 725
Cave Viper	11-13	36	200- 275	301- 451	110	175	20- 44		7 450
		51	300- 400	403- 603	140	210	38- 86	I--	14 900
		23	60- 85	120- 170	65	105	12- 24	IR-	3 139
Fire Drake	12-14	38	230- 305	361- 311	115	190	28- 52		8 278
		53	340- 440	483- 683	145	225	54-102	II-	16 556
		25	70- 80	140- 180	70	120	15- 26	I-R	3 484
Gold Viper	13-14	40	260- 320	421- 541	120	205	34- 56		8 968
		55	380- 460	563- 723	150	240	66-110	I-R	17 936
		27	80- 100	160- 200	75	130	18- 30	-RR	3 791
Azure Drake	15-15	42	290- 350	481- 601	125	215	40- 64		9 582
		57	420- 500	643- 803	155	250	78-126	IRI	19 164

1 Vipers 有能力做短距离冲锋，命中为 500. 他们的短距离冲锋基础伤害是 0-0 / 4-4 / 6-6, 之后会追加一个普通攻击

Succubi[1] 女妖- Demons恶魔[2]									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		24	60- 75	120- 150	60	100	1- 20	R--	3 696
Succubus	12-14	39	230- 275	361- 451	110	185	6- 44		9 392
		54	340- 400	483- 603	140	220	10- 86	IR-	18 784
		26	67- 87	135- 175	65	110	1- 24	--R	4 084
Snow Witch	13-15	41	251- 311	406- 526	115	195	6- 52		10 168
		56	368- 448	543- 703	145	230	10-102	I-R	20 336
		28	75- 100	150- 200	75	115	1- 30	R-I	4 480
Hell Spawn	14-15	43	275- 350	451- 601	125	200	6- 64		10 960
		58	400- 500	603- 803	155	235	10-126	IIR	21 920
		30	70- 112	140- 225	85	120	1- 35	RIR	4 644
Soul Burner	15-15	45	260- 386	421- 676	135	205	6- 74		11 288
		60	380- 548	563- 903	165	240	10-146	III	22 576

1 Succubi 有能力释放 Blood Stars.他们同样会对石魔无视距离的释放Blood Stars 但除非石魔靠近他们否则不会激活.

2 地狱火中Hell Spawns是动物类

Knights 骑士- Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		24	75- 75	150- 150	75	110	15- 20	R-R	3 360
Black Knight	12-14	39	275- 275	451- 451	125	195	34- 44		8 720
	16[1]	54	400- 400	603- 603	155	230	66- 86	R-I	17 440
		26	82- 82	165- 165	75	130	18- 25	RR-	3 650
Doom Guard	13-15	41	296- 296	496- 496	125	215	40- 54		9 300
		56	428- 428	663- 663	155	250	78-106	RI-	18 600
	13[2]	28	90- 90	180- 180	80	120	20- 30	RIR	4 252
Steel Lord	14-15	43	320- 320	541- 541	130	205	44- 64		10 504
		58	460- 460	723- 723	160	240	86-126	IIR	21 008
		30	100- 100	200- 200	85	130	25- 35	IRI	5 130
Blood Knight	13-14	45	350- 350	601- 601	135	215	54- 74		12 260
	16	60	500- 500	803- 803	165	250	106-146	IRI	24 520

1 One Black Knight总会出现在 Diablo的房间. 其他情况下不会出现在level 16.

2 出现在13 层时仅作为任务 Warlord of Blood 的一部分

Mages[1] 法师- Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
Counselor[2]	13-14	25 40 55	35- 35 155- 155 190- 190	70- 70 211- 211 283- 283	0 50 80	90 175 210	8- 20 20- 44 38- 86	RRR RRR	3 876 9 752 19 504
Magistrate[3]	14-15	27 42 57	42- 42 176- 176 268- 268	85- 85 256- 256 343- 343	0 50 80	100 195 220	10- 24 24- 52 46-102	RIR IIR	4 478 10 956 21 912
Cabalist[4]	15-15	29 44 59	60- 60 230- 230 340- 340	120- 120 361- 361 483- 483	0 50 80	110 205 230	14- 30 32- 64 62-126	RRI IRI	4 929 11 858 23 716
Advocate[5]	15[6] 16-16	30 45 60	72- 72 266- 266 388- 388	145- 145 436- 436 583- 583	0 50 80	120 215 240	15- 25 34- 54 66-106	IRI III	4 968 11 936 23 872

1 所有的mages都可以释放 Flash.
2 Counselors 可以释放Firebolt.
3 Magistrates 可以释放 Charged Bolt.
4 Cabalists 可以释放Lightning.
5 Advocates 可以释放 Fireball.
6 他们出现在15 仅作为Arch-Bishop Lazarus任务的一部分

5.2.2 暗黑破坏神的特殊怪物

下表列出了暗黑破坏神中所有的特殊怪物.他们是真正的独特怪物，因为不基于任何怪物类型 除了暗黑破坏神被作为有特殊能力的普通怪物看待以外，其他的被视为是独特怪物。因此你可以像其他普通怪物一样在杀死暗黑破坏神多次以后看到他的一些属性。基于同样的原因，他的掉落也和普通怪物一样

就像独特怪物一样，特殊怪物也有两个mlvl， 一个用于战斗相关一个用于物品掉落， 两个均在下方展示

Special Monsters in Diablo暗黑破坏神的特殊怪 – Demons恶魔 (Skeleton King 是Undead不死生物)										
Name	**Dlvl** 地下城	**Mlvl** 怪物等级 **Battle** 用于战斗	**Mlvl** 怪物等级 **Items** 用于物品	**HP-single** 单人模式生命 **(Hellfire)**	**HP-multi** 多人模式生命 **(Diablo)**	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
The Butcher	2	6 36 66	1 1 1	110 380 540	220 661 883	50 100 130	50 130 170	6- 12 16- 28 30- 54	-RR -RR	710 3 420 6 840
Skeleton King[1]	3	14 44 74	9 9 9	120 410 580	240 721 963	70 120 150	60 140 180	6- 16 16- 36 30- 70	IRR IRR	570 3 140 6 280
Diablo[2] (Diablo)	16	30 45 60	30 30 30	833 2 549 3 432	1 666 4 999 6 667	70 120 150	220 300[4] 340[4]	30- 60 64-124 126-246	IRR IRR	31 666 65 332 130 664
Diablo[2,3] (Hellfire)	16	45 60 75	45 45 45	1 666 5 048 6 764	3 333 10 199 13 532	90 140 170	220 300[4] 340[4]	30- 60 64-124 126-246	IRR IRR	31 666 65 332 130 664

1 单人模式中 Skeleton King 有能力复活死掉的骷髅.多人模式中, Skeleton King有能力偷取生命，他偷取100%生命，也就是说，他的所有伤害以100%的比例转化为当前生命，因此，他的当前生命可以高于最大值. 它也指Leoric.
2 Diablo免疫Stone Curse 而且有能力释放Apocalypse, 无视距离 而且可以造成击退攻击.虽然是个恶魔但是可以收到圣光弹的伤害。它也指 The Dark Lord.
3 地狱火中 Diablo对Holy Bolt有抗性.
4 由于一个bug。Diablo的该值是在噩梦难度44% 在地狱难度84

5.2.3 地狱火中的怪物

与暗黑破坏神中怪物不同的是, 地狱火中的怪物没有一个亚种，一些怪物只存在两种变种. 为了格式地狱火中的怪物被分类为 Hive的和 Crypt的. 它们被再分类为有亚种的和无亚种的.

The Hive - monsters with subtypes有亚种的怪物, U – Undead不死生物, A – Animals动物, D – Demons恶魔									
Name	**Dlvl** 地下城层	**Mlvl** 怪物等级	**HP-single** 单人模式生命	**HP-multi** 多人模式生命	**AC** 护甲	**To Hit%** 命中	**Damage** 伤害	**MFL**	**Base Exp** 基础经验
		22	15- 20	30- 40	50	85	1- 20		500
Stinger (A)	1- 2	37	95- 110	190- 220	100	170	6- 44		3 000
		52	160- 180	320- 360	130	205	10- 86	--R	6 000
		24	20- 25	40- 50	60	85	1- 30	--R	1 000
Venomtail (A)	3- 4	39	110- 125	220- 250	110	170	6- 64		4 000
		54	180- 200	360- 400	140	205	10-126	-RI	8 000
		22	10- 15	20- 30	40	80	10- 10		450
Psychorb[1] (A)	1- 2	37	80- 95	160- 190	90	165	24- 24		2 900
		52	140- 160	280- 320	120	200	46- 46	-R-	5 800
		24	15- 20	30- 40	50	80	20- 20	-R-	1 100
Necromorb[1] (A)	3- 4	39	95- 110	190- 220	100	165	44- 44		4 200
		54	160- 180	320- 360	130	200	86- 86	-IR	8 400
		22	30- 40	60- 80	50	50	5- 15		500
Arachnon (A)	1- 2	37	140- 170	280- 340	100	135	14- 34		3 000
		52	220- 260	440- 520	130	170	26- 66	--R	6 000
		24	40- 50	80- 100	60	60	8- 20	--R	1 250
Spider Lord[2] (A)	3- 4	39	170- 200	340- 400	110	145	20- 44		4 500
		54	260- 300	520- 600	140	180	38- 86	-RI	9 000

1 Psychorbs and Necromorbs有能力释放magical bolts造成魔法伤害
2 Spider Lords有能力 spit, 造成魔法伤害

The Hive - monsters without subtypes无亚种生物, U - Undead, A - Animals, D - Demons									
Name	**dlvl**	**mlvl**	**HP-single**	**HP-multi**	**AC**	**To Hit%**	**Damage**	**MFL**	**Base Exp**
		23	35- 45	70- 90	65	75	4- 12	-RR	900
The Shredded (U)	1- 2	38	155- 185	310- 370	115	160	10- 28		3 800
		53	240- 280	480- 560	145	195	22- 54	-RR	7 600
		22	25- 35	50- 70	50	70	10- 18		600
Felltwin (D)	1- 2	37	125- 155	250- 310	100	155	24- 40		3 200
		52	200- 240	400- 480	130	190	46- 78	IR-	6 400
		23	40- 50	80- 100	60	70	16- 24		750
Hellboar[1] (D)	1- 2	38	170- 200	340- 400	110	155	36- 52		3 500
		53	260- 300	520- 600	140	190	70-102	-RR	7 000
		22	15- 15	30- 30	25	60	10- 25	I--	250
Hork Spawn[2] (D)	2- 3	37	95- 95	190- 190	75	145	24- 54		2 500
		52	160- 160	320- 320	105	180	46-106	I--	5 000
		20	15- 15	30- 30	50	90	12- 20		600
Lashworm (A)	3- 4	35	95- 95	190- 190	100	175	28- 44		3 200
		50	160- 160	320- 320	130	210	54- 86	-R-	6 400
		22	30- 40	60- 80	70	75	20- 30	-I-	600
Torchant[3] (A)	3- 4	37	140- 170	280- 340	120	160	44- 64		3 200
		52	220- 260	440- 520	150	195	86-126	RIR	6 400

1 Hellboars有能力击退 Knock Back.
2 Hork Spawns 不会掉落任何的金币和物品
3 Torchants有能力释放Fireball.

The Crypt - monsters with subtypes, U - Undead, A - Animals, D - Demons									
Name	**dlvl**	**mlvl**	**HP-single**	**HP-multi**	**AC**	**To Hit%**	**Damage**	**MFL**	**Base Exp**
Firebat[1] (A)	1- 2	24	30- 40	60- 80	70	100	15- 20	-I-	2 400
		39	140- 170	280- 340	120	185	34- 44		6 800
		54	220- 260	440- 520	150	220	66- 86	RIR	13 600
Hellbat[2] (D)	3- 4	29	50- 70	100- 140	80	110	30- 30	RIR	3 600
		44	200- 260	400- 520	130	195	64- 64		9 200
		59	300- 380	600- 760	160	230	126-126	RII	18 400
Skullwing (U)	1- 2	27	35- 35	70- 70	80	75	15- 20	-RR	3 000
		42	155- 155	310- 310	130	160	34- 44		8 000
		57	240- 240	480- 480	160	195	66- 86	-RR	14 000
Bone Demon[3] (U)	3- 4	30	120- 140	240- 280	50	100	40- 50	-II	5 000
		45	410- 470	820- 940	100	185	84-104		12 000
		60	530- 660	1 160-1 320	130	220	166-206	-II	24 000
Lich[4] (U)	1- 2	25	40- 50	80- 100	60	100	15- 20	--R	3 000
		40	170- 200	340- 400	110	185	34- 44		8 000
		55	260- 300	520- 600	140	220	66- 86	RRI	16 000
Arch Lich[4] (U)	3- 4	30	90- 100	180- 200	75	120	30- 30	RRI	4 000
		45	320- 350	640- 700	125	205	64- 64		10 000
		60	460- 500	920-1000	155	240	126-126	III	20 000

1 Firebats 有能力释放Firebolt.
2 Hellbats 有能力释放 Fireball.
3 Bone Demons 有能力释放magical bolts造成魔法伤害Bone Demons对 Holy Bolt有抗性.
4 Liches and Arch Liches 有能力释放 magical bolts,造成魔法伤害.

The Crypt - monsters without subtypes, U - Undead, A - Animals, D - Demons									
Name	**dlvl**	**mlvl**	**HP-single**	**HP-multi**	**AC**	**To Hit%**	**Damage**	**MFL**	**Base Exp**
Gravedigger[1] (U)	1- 1	26	60- 120	120- 240	20	80	2- 12	--I	2 000
		41	230- 410	460- 820	70	165	8- 28		6 000
		56	340- 580	680-1160	100	200	12- 54	RRI	12 000
Tomb Rat (A)	1- 2	24	40- 60	80- 120	30	120	12- 25		1 800
		39	170- 230	340- 460	80	205	28- 54		5 600
		54	260- 340	520- 680	110	240	56-106	-RR	11 200
Devil Kin Brute (A)	1- 2	27	60- 80	120- 160	70	100	18- 24	-RR	2 400
		42	230- 290	460- 580	120	185	40- 52		6 800
		57	340- 460	680- 840	150	220	78-102	RRR	13 600
Satyr Lord (A)	1- 2	28	80- 100	160- 200	70	90	20- 30	-RR	2 800
		43	290- 350	580- 700	120	175	44- 64		7 600
		58	420- 500	840-1 000	150	210	86-126	RII	15 200
Crypt Demon (D)	2- 3	28	100- 120	200- 240	85	100	20- 40	IRR	3 200
		43	350- 410	700- 820	135	185	44- 84		8 400
		58	500- 580	1 000-1 160	165	220	86-166	IIR	16 800
Biclops[3] (D)	3- 4	30	100- 120	200- 240	80	90	40- 50	--R	4 000
		45	350- 410	700- 820	130	175	84-104		10 000
		60	500- 580	1 000-1 160	160	210	166-206	-RR	20 000
Flesh Thing (D)	3- 4	28	150- 200	300- 400	70	150	12- 18	RRR	4 000
		43	500- 650	1 000-1 300	120	235	28- 40		10 000
		58	700- 900	1 400-1 800	150	270[3]	54- 76	RRR	20 000
Reaper (D)	3- 4	30	130- 150	260- 300	90	120	30- 35	IIR	6 000
		45	440- 500	880-1000	140	205	64- 74		14 000
		60	620- 700	1 240-1 400	170	240	126-146	III	28 000

1 Gravediggers 有能力在挖掘怪物尸体时加快生命恢复
2 Biclops 有击退能力
3 由于一个bug Flesh Thing 的命中在地狱难度是14%

5.2.4 地狱火的特殊怪物

下表列出了地狱火中的所有特殊怪物. 他们是真正的独特怪物，因为不基于任何怪物类型. 他们在游戏中均作为独特怪物看待就像独特怪物一样，特殊怪物也有两个mlvl， 一个用于战斗相关一个用于物品掉落， 两个均在下方展示。阅读 **Error! Reference source not found.**.了解关于地狱火中修改过的diablo

Special Monsters in Hellfire地狱火的特殊怪物 – Demons恶魔										
Name	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP-single**	**HP-multi**	**AC**	**To Hit%**	**Damage**	**MFL**	**Base Exp**
Hork Demon[1]	H 3	38 53 68	27 27 27	60- 70 230- 260 340- 380	120- 140 460- 520 680- 760	80 130 160	60 145 180	20- 35 44- 74 86-146	--R R-I	2 000 6 000 10 000
The Defiler	H 4	40 55 70	30 30 30	120 410 580	240 820 1 160	80 130 160	110 195 230	20- 30 44- 64 86-126	RRI RII	5 000 12 000 24 000
Na-Krul[2] (by lever)	C 4	45 75 105	40 40 40	666 2 048 2 764	1 332 4 096 5 528	125 175 205	150 235 270[3]	40- 50 84-104 166-206	III III	6 000 14 000 28 000
Na-Krul[2] (by book)	C 4	45 75 105	40 40 40	333 1 049 1 432	666 2 098 2 864	75 125 155	150 235 270[3]	40- 50 84-104 166-206		6 000 14 000 28 000

1 Hork Demon有能力召唤 Hork Spawns
2 Na-Krul 免疫 Stone Curse.
3 由于一个bug， Na-Krul的基础命中在地狱是 14%

5.3 怪物的性能

除了前几章给出的数据, 怪物还有一些在怪物类型里共用的性能. 本章会列出这些东西 也许在不同的方面有兴趣。 这些信息包含怪物体积、不同的地下层层数如何选择怪物, 它们的攻击类型 (更详细的基于攻击类型的资料见5.5), intelligence factor智力因素, 开门的能力、绕着怪角追击目标以及时间信息。

5.3.1 怪物体积

每种怪物类型都有它们的体积. 体积数据会用在为某一特定层选取怪物的时候，每层所有类型怪物的总体积最大值是4000. 教堂中的大多数怪物是小体积的，这就是为什么我们能在每层看到多种不同的怪物。地狱和教堂地下室的怪物通常有着大的尺寸因此我们每次一般只能见到两到三种怪物. 下表列出了游戏中我们所能见到的所有怪物的尺寸. 注意石魔也有尺寸，这对怪物选择很重要 (见下).

暗黑破坏神中的怪物					
怪物类型	尺寸	**Monster type**	**Size**	**Monster type**	**Size**
Zombies	799	Goat Men	1 030	Vipers	1 270
Fallen One, spear	543	Goat Men Archers	1 040	Succubi	980
Fallen One, sword	623	Overlords	1 130	Knights	2 120
Skeletons	553	Gargoyles	1 650	Mages	2 000
Skeleton Archers	567	Magma Demons	1 680		
Skeleton Captains	575	Horned Demons	1 630	Golem	386
Scavengers	410	Spitting Terrors	716	The Butcher	980
Winged Fiends	364	Lightning Demons	1 740	Skeleton King	1 010
The Hiddens	992	Balrogs	2 200	Diablo	2 000

地狱火的新怪物					
怪物类型	尺寸	**Monster type**	**Size**	**Monster type**	**Size**
The Shredded	484	Lashworm	800	Arch Lich	800
Felltwin	800	Torchant	800	Satyr Lord	800
Hellboar	800	Gravedigger	800	Crypt Demon	800
Hork Spawn	520	Tomb Rat	550	Biclops	800
Stinger	305	Devil Kin Brute	800	Flesh Thing	800
Venomtail	305	Firebat	550	Reaper	800
Psychorb	800	Hellbat	550		
Necromorb	800	Skullwing	1 740	Hork Demon	800
Arachnon	800	Bone Demon	1 740	The Defiler	800
Spider Lord	800	Lich	800	Na-Krul	1 200

5.3.2 地下城中怪物的出现

地下城某层中选择怪物的过程如下:

1. 因为石魔可以存在于任意层，所以从总值中先减去石魔的尺寸.
2. 如果该层中有任何特殊的任务怪 (比如 Snotspill, The Butcher, Lachdanan, Hork Demon等等)减去这些怪物的尺寸. 该种怪物也会出现。
3. 在地狱火中，如果是在巢穴的2或3层, 要减去 Hork Spawn.的尺寸。该种怪物当然会出现在这一层。
4. 地狱火中如果地下城教堂地下室4, 要减去Arch Lich的尺寸该种怪物会出现在这层
5. 多人模式中如果该层会出现 Skeleton King (dlvl 3), 选择一种随机的骷髅类型，减去它的尺寸。他将可以在该层出现并作为Skeleton King骷髅王身边的怪物.
6. 如果可能的话，再从可出现在该层的怪物中随机挑选一种, 如果他的尺寸还小于等于剩余尺寸，减去这一值， 该种怪物将会出现。
7. 如果还有剩余的尺寸，回到第六步，否则结束怪物挑选
8. 如果被考虑的地下城层中挑选到的怪物类型中带有独特怪物，那么该层会有该种独特怪物出现.

任何单人模式中可以找到的小层是基于特殊代码创建创建的， 怪物并不由以上的过程选择。第16层也是这样. 同样的, 多人模式下15层与 Arch-Bishop Lazarus同一房间的怪物不计入尺寸限制里. 他们是在游戏为该层选择独特怪物的时候考虑的，这就是为什么你总能在多人难度的15层见到 Bloodlust 。

利用上方的怪物尺寸和算法可以很简单地得到每层怪物出现的几率. 下表列出了这些数据. 关于怪物可以出现在哪一层阅读 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**.

dlvl 1 - Church	%
Zombie	100
Fallen One (spear)	100
Skeleton	100
Fallen One (sword)	100
Scavenger	100
Skeleton Captain	100

dlvl 2 - Church	%
Zombie	18
Ghoul	18
Rotting Carcass	18
Fallen One (spear)	20
Carver (spear)	20
Devil Kin (spear)	20
Fallen One (sword)	20
Carver (sword)	20
Devil Kin (sword)	20
Skeleton	20
Corpse Axe	20
Burning Dead	20
Skeleton Archer	20
Corpse Bow	20
Skeleton Captain	20
Corpse Captain	20
Scavenger	28
Plague Eater	28
Fiend	35
Hidden	16

dlvl 3 - Church	%
Ghoul	13
Rotting Carcass	13
Black Death	13
Carver (spear)	15
Devil Kin (spear)	15
Dark One (spear)	15
Carver (sword)	14
Devil Kin (sword)	14
Dark One (sword)	14
Corpse Axe	24
Burning Dead	24
Horror	24
Skeleton Archer	24
Corpse Bow	24
Burning Dead Archer	24
Skeleton Captain	24
Corpse Captain	24
Burning Dead Captain	25
Scavenger	20
Plague Eater	20
Shadow Beast	20
Fiend	23
Blink	23
Hidden	11

dlvl 4 - Church	%
Rotting Carcass	24
Black Death	24
Devil Kin (spear)	26
Dark One (spear)	26
Devil Kin (sword)	26
Dark One (sword)	26
Burning Dead	26
Horror	26
Corpse Bow	26
Burning Dead Archer	26
Horror Archer	26
Corpse Captain	26
Burning Dead Captain	26
Horror Captain	26
Plague Eater	31
Shadow Beast	31
Bone Gasher	31
Blink	34
Gloom	34
Hidden	22
Flesh Clan	22
Flesh Clan Archer	22

dlvl 5 - Catacombs	%
Black Death	23
Dark One (spear)	26
Dark One (sword)	26
Horror	26
Burning Dead Archer	26
Horror Archer	26
Burning Dead Captain	25
Horror Captain	25
Shadow Beast	32
Bone Gasher	32
Blink	36
Gloom	36
Hidden	21
Stalker	21
Flesh Clan	20
Stone Clan	20
Flesh Clan Archer	20
Stone Clan Archer	20
Overlord	20
Winged-Demon	16

dlvl 6 - Catacombs	%
Horror Archer	31
Horror Captain	31
Bone Gasher	44
Gloom	47
Familiar	47
Stalker	23
Unseen	23
Flesh Clan	22
Stone Clan	22
Fire Clan	22
Flesh Clan Archer	22
Stone Clan Archer	22
Fire Clan Archer	22
Overlord	22
Winged-Demon	17
Acid Beast	28

dlvl 8 - Catacombs	%
Familiar	49
Unseen	19
Illusion Weaver	19
Fire Clan	18
Night Clan	18
Fire Clan Archer	18
Night Clan Archer	18
Mud Man	18

dlvl 7 - Catacombs	%
Familiar	75
Stalker	20
Unseen	20
Stone Clan	20
Fire Clan	20
Night Clan	20
Stone Clan Archer	20
Fire Clan Archer	20
Night Clan Archer	20
Overlord	19
Mud Man	19
Winged-Demon	15
Gargoyle	15
Horned Demon	15
Acid Beast	34

dlvl 8 - Catacombs	%
Toad Demon	18
Gargoyle	15
Magma Demon	14
Blood Stone	14
Horned Demon	14
Mud Runner	14
Acid Beast	33
Poison Spitter	33

dlvl 9 - Caves	%
Illusion Weaver	16
Night Clan	16
Night Clan Archer	16
Mud Man	16
Toad Demon	16
Gargoyle	13
Blood Claw	13
Magma Demon	13
Blood Stone	13
Hell Stone	13
Lava Lord	13
Horned Demon	13
Mud Runner	13
Frost Charger	13
Poison Spitter	56
Red Storm	13

dlvl 10 - Caves	%
Illusion Weaver	19
Toad Demon	19
Flayed One	19
Blood Claw	13
Death Wing	13
Blood Stone	13
Hell Stone	13
Lava Lord	13
Mud Runner	13
Frost Charger	13
Obsidian Lord	13
Poison Spitter	31
Pit Beast	31
Red Storm	13
Storm Rider	13
Slayer	8

dlvl 11 - Caves	%
Flayed One	31
Blood Claw	14
Death Wing	14
Hell Stone	14
Lava Lord	14
Frost Charger	14
Obsidian Lord	14
Pit Beast	31
Red Storm	14
Storm Rider	14
Storm Lord	14
Slayer	9
Guardian	9
Cave Viper	19

dlvl 12 - Caves	%
Flayed One	22
Death Wing	13
Obsidian Lord	13
Pit Beast	29
Lava Maw	29
Storm Rider	13
Storm Lord	13
Maelstorm	13

dlvl 12 - Caves	%
Slayer	9
Guardian	9
Vortex Lord	9
Cave Viper	18
Fire Drake	18
Succubus	23
Black Knight	9

dlvl 13 - Hell	%
Lava Maw	27
Storm Lord	11
Maelstorm	11
Guardian	9
Vortex Lord	9
Balrog	9
Cave Viper	21
Fire Drake	21
Gold Viper	21
Succubus	23
Snow Witch	23
Black Knight	10
Doom Guard	10
Steel Lord	10
Blood Knight	10
Counselor	9

dlvl 14 - Hell	%
Lava Maw	26
Maelstorm	10
Vortex Lord	9
Balrog	9
Fire Drake	21
Gold Viper	21
Succubus	22
Snow Witch	22
Hell Spawn	22
Black Knight	10
Doom Guard	10
Steel Lord	10
Blood Knight	10
Counselor	10
Magistrate	10

dlvl 15 - Hell[1]	%
Balrog	17
Azure Drake	33
Snow Witch	33
Hell Spawn	33
Soul Burner	33
Doom Guard	17
Steel Lord	17
Magistrate	17
Cabalist	17

dlvl 16 - Hell	%
Black Knight	100
Blood Knight	100
Advocate	100

1 不包含多人模式 Arch-Bishop Lazarus所在房间.

Dlvl H1 - Hive	%	dlvl H2 - Hive	%	dlvl H3 - Hive	%
The Shredded	80	The Shredded	70	Hork Spawn	100
Felltwin	80	Felltwin	65	Venomtail	100
Hellboar	80	Hellboar	65	Necromorb	50
Stinger	100	Hork Spawn	100	Spider Lord	50
Psychorb	80	Stinger	70	Lashworm	50
Arachnon	80	Psychorb	65	Torchant	50
		Arachnon	65		
dlvl H4 - Hive	**%**	**dlvl C1 - Crypt**	**%**	**dlvl C2 - Crypt**	**%**
Venomtail	100	Gravedigger	58	Tomb Rat	67
Necromorb	75	Tomb Rat	67	Devil Kin Brute	58
Spider Lord	75	Devil Kin Brute	58	Firebat	67
Lashworm	75	Firebat	67	Skullwing	43
Torchant	75	Skullwing	43	Lich	58
		Lich	58	Satyr Lord	58
		Satyr Lord	58	Crypt Demon	58
dlvl C3 - Crypt	**%**	**dlvl C4 - Crypt**	**%**		
Hellbat	53	Hellbat	55		
Bone Demon	43	Bone Demon	40		
Arch Lich	53	Arch Lich[1]	100		
Crypt Demon	52	Biclops	55		
Biclops	52	Flesh Thing	55		
Flesh Thing	52	Reaper	55		
Reaper	52				

1 Arch Liches总会出现于教堂地下室4层.

5.3.3 攻击类型

大多怪物类型有他们自己的独特攻击和移动方式. 一些怪物会共享一些攻击类型.下表列出了存在的多种攻击类型. 我使用了第一种用这种类型的怪物名称为它命名. 比如说, skeletons 和 knights使用相同的攻击类型，但我叫它 *skeleton* 因为在skeleton处首先使用. 所有该种怪物类型下的怪物共享相同的攻击类型, 因此我只对怪物类型列出了攻击类型。由于地域或没有怪物类型定义， 我为每种怪物列出了攻击类型。.

当一个独特怪物出现的时候, 它和它的喽啰可能有与该类普通怪物不同的攻击类型. 阅读**Error! Reference source not found.** 了解关于攻击类型改变的信息

暗黑破坏神的怪物					
怪物类型	攻击类型	**Monster type**	**Attack type**	**Monster type**	**Attack type**
Zombies	Zombie	Goat Men	Goat Man	Vipers	Viper
Fallen One, spear	Fallen One	Goat Men Archers	Goat Archer	Succubi	Goat Archer
Fallen One, sword	Fallen One	Overlords	Overlord	Knights	Skeleton
Skeletons	Skeleton	Gargoyles	Gargoyle	Mages	Mage
Skeleton Archers	Skeleton Archer	Magma Demons	Magma Demon		
Skeleton Captains	Skeleton	Horned Demons	Horned Demon	Golem	Golem
Scavengers	Scavenger	Spitting Terrors	Spit	The Butcher	Butcher
Winged Fiends	Winged Fiend	Lightning Demons	Magma Demon	Skeleton King	Skeleton King
The Hiddens	Hidden	Balrogs	Balrog	Diablo	Magma Demon

地狱火的新怪物					
Monster type	**Attack type**	**Monster type**	**Attack type**	**Monster type**	**Attack type**
The Shredded	Skeleton	Lashworm	Skeleton	Arch Lich	Goat Archer
Felltwin	Skeleton	Torchant	Goat Archer	Satyr Lord	Skeleton
Hellboar	Skeleton	Gravedigger	Scavenger	Crypt Demon	Skeleton
Hork Spawn	Skeleton	Tomb Rat	Skeleton	Biclops	Skeleton
Stinger	Skeleton	Devil Kin Brute	Skeleton	Flesh Thing	Skeleton
Venomtail	Skeleton	Firebat	Goat Archer	Reaper	Skeleton
Psychorb	Goat Archer	Hellbat	Goat Archer		
Necromorb	Goat Archer	Skullwing	Skeleton	Hork Demon	Skeleton
Arachnon	Skeleton	Bone Demon	Magma Demon	The Defiler	Skeleton
Spider Lord	Spit	Lich	Goat Archer	Na-Krul	Skeleton

攻击类型除了影响攻击以外还影响怪物的行走方式. 一些共享某种攻击类型的怪物还会释放攻击类型中没有包含的法术或者箭. 关于这些法术，阅读 **Error! Reference source not found.**. 其他的可能在一些地方是相似的, 在远于Inferno 攻击范围时(3 格) Balrog 将会和 Skeleton 的移动相同, 不等靠得更近就会绕着玩家转。不同攻击类型之间有很多相似性。 大多数会以到目标的距离来触发; 也就是说怪物的行为会随着目标的距离而改变。怪物们也可以通过成为独特怪物的喽啰来获得不同的攻击类型。 怪物的行为不会受难度影响。关于更多的攻击模式的解释请阅读 5.5.

值得注意的是一种怪物类型下多种怪物可能有不同的智商，一个好的看出区别的方法是观察不同的Goat Archers.跑向他们你将会看到 Flesh Clan Archer 不会立即逃跑而Night Clan Archer 将会在你靠得更近之前跑开. 绝大多数的怪物类型中都可以看到这种不同. 下表以怪物类型分类列出了这些智力因素 intelligence factor (Intf) 。它基础上是个0到3的数字 (包含0和3). 数字越大怪物越聪明. 因为暗黑破坏神中每个怪物类型下有四种怪物, 我为他们每个列出了共四个值. 对于没有亚种的怪物, 仅列出了一个数字. 否则没有值给出. 关于独特怪物的该值的信息阅读 **Error! Reference source not found.**.

下表同样列出的还有是否有能力开门和是否会绕墙追玩家，如果一个角色从玩家的视线中消失, 玩家会很自然地追到他们最后看到这个人物的地方.一些怪物也有提升过的能力绕过障碍来追得更远. 这使它如果看到你你传送到墙的另一边，可以绕过墙来追你。如果他们没有这样的能力, 他们会很简单的停在你传送前的位置上。这些能力也会受到 intelligence factor的影响. *D* 表示怪物可以开门 *F* 表示他们会追着你.

Monsters in Diablo					
Monster type	**Intf**	**Behavior**	**Monster type**	**Intf**	**Behavior**
Zombies	0 1 2 3		Horned Demons	0 1 2 3	DF DF DF DF
Fallen One, spear	0 2 2 3		Spitting Terrors	0 1 2 3	
Fallen One, sword	0 1 2 3		Lightning Demons	0 1 2 3	DF DF DF DF
Skeletons	0 1 2 3		Balrogs	0 1 2 3	DF DF DF DF
Skeleton Archers	0 1 2 3		Vipers	0 1 2 3	-F -F -F -F
Skeleton Captains	0 1 2 3	-- -- -- F-	Succubi	0 1 2 3	D- D- DF DF
Scavengers	0 1 2 3		Knights	0 0 1 1	-F -F -F -F
Winged Fiends	0 1 2 3	-- -- -F -F	Mages	0 1 2 3	D- D- D- D-
The Hiddens	0 1 2 3	-- -F -F -F			
Goat Men	0 1 2 3	DF DF DF DF	Golem	0	D-
Goat Men Archers	0 1 2 3	D- D- DF DF	The Butcher	3	
Overlords	0 1 2 3	-- -F -F -F	Skeleton King	3	DF
Gargoyles	0 1 2 3	D- D- D- D-	Diablo	3	DF
Magma Demons	0 1 2 3	DF DF DF DF			

New monsters in Hellfire					
Monster type	**Intelligence factor**	**Behavior**	**Monster type**	**Intelligence factor**	**Behavior**
The Shredded	3		Firebat	3	
Felltwin	3	DF	Hellbat	3	
Hellboar	2	-F	Skullwing	0	
Hork Spawn	3		Bone Demon	0	
Stinger	3		Lich	3	
Venomtail	3		Arch Lich	3	
Psychorb	3		Satyr Lord	3	
Necromorb	3		Crypt Demon	3	
Arachnon	3	-F	Biclops	3	D-
Spider Lord	3	-F	Flesh Thing	3	
Lashworm	3		Reaper	3	
Torchant	3				
Gravedigger	3	D-	Hork Demon	3	
Tomb Rat	3		The Defiler	3	-F
Devil Kin Brute	3		Na-Krul	3	DF

5.3.4 时间信息

本节解释关于不同怪物做不同事情的时间. 下放解释了这些数据. 因为每个怪物类型下的亚种的这些值都是一样的.所以只对怪物类型列出数据。注意下面列出的这些活动仅在怪物确实行走挥舞等等的时候有效，大多数怪物将会在他们做某种行为之前暂停一下，长时间内的平均行走速度可能会慢一点。同样的行为也会出现在怪物对玩家进行攻击时. 一种怪物类型下的怪物也可能在这方面表现的不同，比如说暂停时间的一个影响因素是 intelligence factor.下面的数据并不包含这些东西. 做这些动作的时间并不会受难度和怪物亚种的影响. 所有给出的时间单位都是秒

行走时间

这是怪物走一格的时间. 对于玩家来说是0.40 秒. 由于怪物们在行走中有一定的暂停, 你通常可以甩开行走速度在 0.40s的怪物

打击回复时间

这是怪物进行一次打击回复动作的时间.为了锁定一个怪物, 你需要在其完成恢复动作并开始攻击你或者逃离之前再次击中它。 (关于进入一个新地区，见 **Error! Reference source not found.**). 为了让怪物进入这一状态你需要击中它并让伤害大于等于mlvl+3 (The Hiddens类型的怪物只要对攻击类型没有抗性就会无视伤害的进入打击恢复状态). 感谢 concre+e 关于怪物和打击回复的资料.

攻击时间

这时怪物对你做一次完整攻击的时间, 就像 2.2.3中讲的关于角色的这一时间。一些怪物可以在一次攻击中击中你两次. 很多怪物拥有多于一种的攻击, 这种情况下是给出两个时间. 第一种攻击是主要的, 也就是在 **Error! Reference source not found.**的表格中带有数据的， 第二攻击是在脚注中的。通常第一攻击是近战攻击而第二攻击是法术攻击。

击中时间

这是包含在挥舞时间里的会出现在玩家被击中时需要达到的帧.这当然会小于等于攻击时间. 当存在两种攻击的时候也会给出两种时间. Magma Demons 和 Lightning Demons会给出三种时间, 前两种是近战攻击，正如上面所说，可以击中你两次 ，最后一种是法术攻击.

Diablo暗黑破坏神的				
Monster type怪物类型	**Walk time行走时间**	**Hit recovery time打击回复时间**	**Attack time攻击时间**	**Hit time击中时间**
Zombies	1.20	0.30	0.60	0.40
Fallen Ones with spear	0.55	0.55	0.65 / 0.65[1]	0.35 / 0.25[1]
Fallen Ones with sword	0.60	0.55	0.65 / 0.75[1]	0.40 / 0.25[1]
Skeletons	0.40 / 0.80[2]	0.30	0.65	0.40
Skeleton Archers	0.40 / 0.80[2]	0.25	0.80	0.60
Skeleton Captains	0.40 / 0.80[2]	0.35	0.60	0.40
Scavengers	0.40 / 0.55[3]	0.30	0.60	0.35
Winged Fiends	0.65	0.45	0.50	0.25
The Hiddens	0.40 / 0.55[3]	0.40	0.60	0.40
Goat Men	0.40	0.30	0.60 / 0.60	0.40 / 0.00
Goat Men Archers	0.40	0.30	0.80	0.65
Overlords	0.50	0.30	0.75 / 0.50	0.40 / 0.00
Gargoyles	0.70	0.50	0.70	0.35
Magma Demons	0.50	0.35	0.70 / 0.90	0.20 - 0.45[4] / 0.70[5]

1 第二个值是 War Cry动画 (阅读 5.5.9 Fallen One来获得更多信息).
2 第二个值是现身隐身动画时间
3 第二个值是在出现尸体的动画.
4 一次攻击两次击中.
5 Magma Demon的时间实际是 0.65 其他三种是 0.70.

Diablo				
Monster type	**Walk time**	**Hit recovery time**	**Attack time**	**Hit time**
Horned Demons	0.40	0.30	0.70	0.35
Spitting Terrors	0.40	0.40	0.60 / 0.20	0.40 / 0.00
Lightning Demons	0.40	0.20	0.90 / 0.70	0.25 - 0.65[1] / 0.40
Balrogs	0.35	0.05	0.70 / 1.00	0.40 / 0.15
Vipers	0.55	0.25	0.65	0.40
Succubi	0.40	0.35	0.80	0.50
Knights	0.40	0.20	0.80	0.40
Mages	0.05 / 1.00[2]	0.40	1.00	0.40
The Butcher	0.40	0.30	0.60	0.40
Skeleton King	0.30	0.30	0.80 / 0.30[3]	0.40 / 0.00[3]
Diablo (Diablo)	0.30	0.30	0.80 / 0.80	0.20 / 0.55
Diablo (Hellfire)	0.30	0.10	0.80 / 0.80	0.20 / 0.55
Golem	0.80 / 1.00[4]	0.00	0.60	0.35

1 一次攻击两次击中
2 第二个值是隐身/出现动画
3 第二个值是唤醒骷髅动画
4 第二个值是消失动画.

Hellfire – Hive地狱火巢穴				
Monster type	**Walk time**行走时间	**Hit recovery time** 打击回复时间	**Attack time**攻击时间	**Hit time**击中时间
The Shredded	0.50	0.25	0.60	0.35
Felltwin	0.65	0.55	0.75	0.40
Hellboar	0.50	0.30	0.75	0.35
Hork Spawn	0.60	0.55	0.70	0.40
Stinger	0.50	0.30	0.60	0.40
Venomtail	0.50	0.30	0.60	0.40
Psychorb	0.65	0.35	0.65	0.40
Necromorb	0.65	0.35	0.65	0.40
Arachnon	0.50	0.30	0.75	0.40
Spider Lord	0.50	0.30	0.75 / 0.50	0.40 / 0.40
Lashworm	0.65	0.30	0.75	0.40
Torchant	0.60	0.30	0.60	0.40
Hork Demon	0.40	0.30	0.80 / 0.45[1]	0.40 / 0.40[1]
The Defiler	0.40	0.30	0.70 / 0.60	0.40 / 0.40

1 第二个时间是召唤 Hell Spawn 动画.

Hellfire – Crypt教堂地下				
Monster type	**Walk time**	**Hit recovery time**	**Attack time**	**Hit time**
Gravedigger	1.20 / 0.80[1]	0.30	0.60	0.30
Tomb Rat	0.40	0.30	0.60	0.40
Devil Kin Brute	0.40	0.40	0.55	0.30
Firebat	0.80	0.30	0.70	0.40
Hellbat	0.80	0.30	0.70	0.40
Skullwing	0.40	0.30	1.00	0.35
Bone Demon	0.40	0.30	1.00 / 0.80	0.40 / 0.60
Lich	0.50	0.35	0.50	0.40
Arch Lich	0.50	0.35	0.50	0.40
Satyr Lord	0.65	0.45	0.70	0.40
Crypt Demon	0.90	0.40	0.60	0.40
Biclops	0.55	0.30	0.80	0.40
Flesh Thing	1.20	0.30	0.75	0.40
Reaper	0.50	0.30	0.70	0.40
Na-Krul	0.30	0.15	0.80 / 0.80	0.35 / 0.25

1 第二个值是挖掘尸体动画

5.4 独特怪物

独特的怪物总是出现在特别的层而且是基于某种普通类型怪物的. 他们也可以带有该种怪物没有的特殊能力 (攻击类型)通常，特别是在早几层里，它们会在身边带着一群普通怪物 (表中的喽啰)。喽啰也有一些大怪物带有的能力，比如双倍生命(在难度修正之后). 任何表格中未给出的属性应当和它基于的普通怪物是相同的. 任何在 **Error! Reference source not found.**中给出的信息对独特怪物也是有效的 除非下面的表格改变了它们。

我尝试过将这些属性放到一个表格里, 但是一眼看去太过复杂和混乱，因此我把他们拆成了几个表格。

类型

这是该种独特怪物基于的普通怪物。 除非下文中有更改，它的属性应当和基础怪物相同

攻击类型

此处列出独特怪物及其追随者的攻击类型. 如果与普通怪物不同，会以斜体表示。关于攻击类型的信息请阅读 **Error! Reference source not found.**. 任务中出现的独特怪物大多拥有自己的特殊攻击类型. 这与原怪物的攻击类型有关但是有一定区别，表中会记为 *special*

攻击类型与智力因素 Intelligence factor

此处列出了独特怪物及其追随者的 intelligence factor 关于intelligence factor,阅读**Error! Reference source not found.**.

喽啰

如果该独特怪物有一群怪物围着他，会在此列出，否则它就是单独出现的.

地下城层数

该独特怪物出现的层数. 如果该特殊怪基于的普通怪在该层出现，那么他就会出现，而且不会出现在其他层.

怪物等级

注意独特怪物有两个mlvl. 一个用于战斗数据一个用于掉落物品 用于战斗和经验值的mlvl是下列两个之一:

$$mlvl_{unique} = 2 \cdot dlvl$$

$$mlvl_{unique} = mlvl_{normal} + 5$$

下面的公式仅用于任务怪物. 用于物品创造的独特怪物的mlvl 等于基础怪物的. 为了防止混淆下表中两个都列出了.

大多独特怪物在恶梦/地狱难度会收到 normal +15/+30 额外 mlvl奖励。一些特殊怪物会收到该奖励两次. 除了一些特殊怪物以外(见**Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**), 还有 Arch-Bishop Lazarus, Blackjade and Red Vex

生命值

下方列出的是暗黑破坏神中的值. 为了获得地狱火的值，你需要噩梦难度加上49 地狱难度加 97 (多人模式是99 and 197). 所有的独特怪物都比基础怪物的生命值多。所有独特怪物的生命值都是固定的而不像普通怪物那样在范围内变动。

伤害

所有独特怪物的伤害都高于普通怪物. 下面会列出这些伤害范围.

抗性与免疫

不像普通怪物，独特怪物在所有难度下拥有相同的免疫与抗性 关于抗性和免疫的表示法，参阅 **Error! Reference source not found.**.

经验点

杀死独特怪物的经验给予和普通怪物的程序是一样的(见 **Error! Reference source not found.**). 独特怪物的基础经验是普通怪物的两倍. 然而独特怪物的经验点似乎有个BUG， 噩梦和地狱难度的提升似乎做了两次，经验点可能会溢出 (最大基础经验是 65535). 基于这个原因，我没有给出怪物的基础经验.

护甲和命中

通常而言独特怪物拥有和普通怪物一样的护甲和命中. 也有一些例外，使得独特怪物可以有提升过的护甲和命中 (但不会同时有). 由于一个BUG， 额外的护甲和命中并不会根据难度而提升, 因此在所有难度是一样的.

如果怪物的护甲或者命中与基础怪物不同, 会在表格下方注明

Zombies										
Name名称	**Type类型**	**Attack type 攻击类型**	**Intf**	**Mob 喽啰**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Rotfeast the Hungry	Zombie	*Skeleton*	3	Yes	2	4 19 34	1 1 1	85 256 343	4 - 12 12 - 28 22 - 54	I--
Soulpus	Zombie	Zombie	0		2	4 19 34	1 1 1	133 400 535	4 - 8 12 - 20 22 - 38	-RR
Rotcarnage[1]	Ghoul	Zombie	3	Yes	3	6 21 36	2 2 2	102 307 411	9 - 24 22 - 52 42 - 102	I-R
Goretongue	Rotting Carcass	*Skeleton*	1		3	6 21 36	4 4 4	156 469 627	15 - 30 34 - 64 66 - 126	I--

1 所有难度的护甲 45

Fallen Ones with spear										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Pukerat the Unclean	Fallen One, spear	Fallen One	3		2	4 19 34	1 1 1	51 154 207	6 - 18 16 - 40 30 - 78	-R-
Bongo	Devil Kin, spear	Fallen One	3	Yes	3	6 21 36	5 5 5	178 535 715	9 - 21 22 - 46 42 - 90	
Snotspill[1]	Dark One, spear	*Special*	3		4	8 23 38	7 7 7	220 661 883	10 - 18 24 - 40 46 - 78	--R

1 出现在单人难度的任务中.

Fallen Ones with sword										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Bladeskin the Slasher[1]	Fallen One, sword	Fallen One	0		2	4 19 34	1 1 1	77 232 311	1 - 5 6 - 14 10 - 26	-R-
Gutshank the Quick	Carver, sword	*Winged Fiend*	2	Yes	3	6 21 36	3 3 3	66 199 264	6 - 16 16 - 36 30 - 70	-R-
Shadowcrow2	Dark One, sword	*Hidden*	2	Yes	5	10 25 40	7 7 7	270 811 1 083	12 - 25 28 - 54 54 - 106	

1 全难度护甲45

2 像 The Hiddens.一样有消失的能力

Skeletons - Undead										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Boneripper	Skeleton	*Winged Fiend* 0	0	Yes	2	4 19 34	1 1 1	54 163 219	6 - 15 16 - 34 30 - 66	II-
Bonehead Keenaxe[1]	Corpse Axe	Skeleton	2	Yes	2	4 19 34	2 2 2	91 274 367	4 - 10 12 - 24 22 - 46	I--
Madeye the Dead[2]	Burning Dead	*Winged Fiend*	0	Yes	4	8 23 38	4 4 4	75 226 303	21 - 24 46 - 52 90 - 102	II-

1 所有难度基础命中是100
2 所有难度护甲 30

Skeleton Archers										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Deadeye	Skeleton Archer	*Goat Archer*	0		2	4 19 34	3 3 3	49 148 199	6 - 9 16 - 22 30 - 42	IR-
Skullfire	Corpse Bow	*Goat Archer*	1		3	6 21 36	5 5 5	125 376 503	6 - 10 16 - 24 30 - 46	-I-
Blackash the Burning	Burning Dead Arch.	*Goat Archer*	0	Yes	4	8 23 38	7 7 7	120 361 483	6 - 16 16 - 36 30 - 70	II-

Skeleton Captains										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Brokenhead Bangshield	Corpse Captain	Skeleton	3	Yes	3	6 21 36	6 6 6	108 325 432	12 - 20 28 - 44 54 - 86	I-R
Shadowdrinker[1]	Horror Captain	*Hidden*	1	Yes	5	10 25 40	10 10 10	300 901 1 203	18 - 26 40 - 56 78 - 110	IRR

1 有像The Hiddens一样的消失的能力. 全难度护甲45.

Scavengers										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Shadowbite	Scavenger	*Skeleton*	3	Yes	2	4 19 36	2 2 2	60 181 243	3 - 20 10 - 44 18 - 86	-I-
El Chupacabras	Plague Eater	*Goat Man*	0	Yes	3	6 21 36	4 4 4	120 361 483	10 - 18 24 - 40 46 - 78	-R-
Pulsecrawler[1]	Shadow Beast	Scavenger	0	Yes	4	8 23 38	6 6 6	150 451 603	16 - 20 36 - 44 70 - 86	-IR
Spineeater	Bone Gasher	Scavenger	1	Yes	4	8 23 38	8 8 8	180 541 723	18 - 25 40 - 54 78 - 106	--I

1 全难度护甲45.

Winged Fiends										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Moonbender	Blink	Winged Fiend	0	Yes	4	8 23 38	7 7 7	135 406 543	9 - 27 22 - 58 42 - 114	-I-
Wrathraven	Blink	Winged Fiend	2	Yes	5	10 25 40	7 7 7	135 406 543	9 - 22 22 - 48 42 - 94	-I-
Foulwing[1]	Gloom	*Horned Demon*	3	Yes	5	10 25 40	9 9 9	246 738 987	12 - 28 28 - 60 54 - 118	-R-

1 由于带有Horned Demon的攻击类型, Foulwing 他和他的喽啰带有远距离冲锋的能力，伤害是(0-0 / 4-4 / 6-6) and 而且能将玩家打出硬直. 关于更详细的信息见 **Error! Reference source not found.**.

The Hiddens										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Warpskull	Hidden	Hidden	2	Yes	3	6 21 36	5 5 5	117 352 471	6 - 18 16 - 40 30 - 78	-RR

Goat Men										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Gharbad the Weak[1]	Flesh Clan	*Special*	3		4	8 23 38	7 7 7	120 361 483	6 - 16 16 - 36 30 - 70	--I
Deathshade Fleshmaul[2]	Stone Clan	*Horned Demon*	0		6	12 27 42	10 10 10	276 829 1 107	12 - 24 28 - 52 54 - 102	IR-
Bloodgutter	Fire Clan	*Winged Fiend*	1	Yes	6	12 27 42	12 12 12	315 946 1 263	24 - 34 52 - 72 102 - 142	-I-
Blighthorn Steelmace[3]	Night Clan	*Horned Demon*	0	Yes	7	14 29 44	14 14 14	250 751 1 003	20 - 28 44 - 60 86 - 118	--R

1 仅出现在单人模式的任务里
2 由于带有 Horned Demon 的攻击类型, Deathshade和他的喽啰们可以做冲锋攻击，伤害是 (0-0 / 4-4 / 6-6) 而且可以将玩家打出硬直，详细信息参见 **Error! Reference source not found.**. 全难度下的护甲46
3 由于带有 Horned Demon 的攻击类型, Blighthorn 和他的喽啰们可以做冲锋攻击，伤害是(30-30 / 64-64 / 126-126) 而且可以将玩家打出硬直，详细信息参见 **Error! Reference source not found.**.全难度护甲45

Goat Men Archers										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Bloodskin Darkbow[1]	Flesh Clan Archer	Goat Archer	0	Yes	5	10 25 40	8 8 8	207 622 831	3 - 16 10 - 36 18 - 70	-RR
Blightfire[2]	Fire Clan Archer	Goat Archer	2	Yes	7	14 29 44	12 12 12	321 964 1 287	13 - 21 30 - 46 58 - 90	-I-
Gorestone[3]	Night Clan Archer	Goat Archer	1	Yes	7	14 29 44	14 14 14	303 910 1 215	15 - 28 34 - 60 66 - 118	--R

1 全难度护甲55
2 有能力射出 Blood Stars来代替箭, 就像Succubi.那样
3 全难度基础命中70.

Overlords										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Bilefroth the Pit Master	Overlord	*Winged Fiend*	1	Yes	6	12 27 42	10 10 10	210 631 843	16 - 23 36 - 50 70 - 68	IIR
Baron Sludge[1]	Mud Man	*Hidden*	3	Yes	8	16 31 46	14 14 14	315 946 1 263	24 - 35 52 - 74 102 - 146	IRR
Oozedrool	Toad Demon	Overlord	3	Yes	9	18 33 48	16 16 16	483 1 450 1 935	25 - 30 54 - 64 106 - 126	--R

1 有能力像The Hiddens那样消失. 全难度护甲75

Gargoyles										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Nightwing the Cold	Gargoyle	*Winged Fiend*	1	Yes	7	14 29 44	13 13 13	342 1 027 1 371	18 - 26 40 - 56 78 - 114	I-R
Goldblight of the Flame[1]	Blood Claw	Gargoyle	0	Yes	10	20 35 50	19 19 19	405 1 216 1 623	15 - 35 34 - 74 66 - 146	II-
Viletouch	Death Wing	Gargoyle	3	Yes	12	24 39 54	23 23 23	525 1 576 2 103	20 - 40 44 - 84 86 - 166	--I

1 全难度护甲80

Magma Demons										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Firewound the Grim	Magma Demon	Magma Demon	0	Yes	8	16 31 46	13 13 13	303 910 1 215	18 - 22 40 - 48 78 - 94	IR-

Horned Demons										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Breakspine	Mud Runner	Horned Demon	0	Yes	9	18 33 48	15 15 15	351 1 054 1 407	25 - 34 54 - 72 106 - 142	-R-
Blackstorm[1]	Obsidian Lord	Horned Demon	3	Yes	10	20 35 50	19 19 19	525 1 576 2 103	20 - 40 44 - 84 86 - 166	I-I
Bluehorn[1]	Frost Charger	Horned Demon	1	Yes	11	22 37 53	17 17 17	477 1 432 1 911	25 - 30 54 - 64 106 - 126	IR-

1 全难度护甲90

Acid Beasts										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Deathspit[1]	Acid Beast	*Fast Spit*	0	Yes	6	12 27 42	11 11 11	303 910 1 215	12 - 32 28 - 68 54- 134	-RR
Chaoshowler[1]	Poison Spitter	*Fast Spit*	0	Yes	8	16 31 46	15 15 15	240 721 963	12 - 20 28 - 44 54 - 86	
Plaguewrath[1]	Poison Spitter	*Fast Spit*	2	Yes	10	20 35 50	15 15 15	450 1 351 1 803	20 - 30 44 - 64 86 - 126	IR-

1 不会进行近战攻击而以快速spit 代替

Lightning Demons										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Brokenstorm	Red Storm	Magma Demon	2	Yes	9	18 33 48	18 18 18	411 1 234 1 647	25 - 36 54 - 76 106 - 150	--I
The Flayer	Storm Rider	Magma Demon	1	Yes	10	20 35 50	20 20 20	501 1 504 2 007	20 - 35 44 - 74 86 - 146	RRI
Doomcloud	Maelstorm	Magma Demon	1		13	26 41 56	24 24 24	612 1 837 2 451	1 - 60 6 - 124 10 - 246	-RI

Balrogs										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Windspawn[1]	Vortex Lord	*Skeleton*	1	Yes	12	24 39 54	24 24 24	711 2 134 2 847	35 - 40 74 - 84 146 - 166	II-
Gorefeast[1]	Vortex Lord	*Skeleton*	3		13	26 41 56	24 24 24	771 2 314 3 087	20 - 55 44 - 114 86 - 226	-R-
Blackskull[1]	Balrog	*Skeleton*	3	Yes	13	26 41 56	26 26 26	750 2 251 3 003	25 - 40 54 - 84 106 - 166	I-R

1 不会释放 Inferno 而是一直近战攻击

Vipers										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Fangspeir[1]	Cave Viper	*Skeleton*	1	Yes	11	22 37 52	21 21 21	444 1 333 1 779	15 - 32 34 - 68 66 - 134	-I-
Viperflame[1]	Fire Drake	*Skeleton*	1	Yes	12	24 39 54	23 23 23	570 1 711 2 283	25 - 35 54 - 74 106 - 146	-IR
Fangskin[1]	Gold Viper	*Skeleton*	2	Yes	14	28 43 58	25 25 25	681 2 044 2 727	15 - 50 34 - 104 66 - 206	I-R

1 不会进行短距离冲锋.

Succubi										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Witchfire the Unholy	Succubus	Goat Archer	3	Yes	12	24 39 54	24 24 24	444 1 333 1 779	10 - 20 24 - 44 46 - 86	IIR
Witchmoon	Snow Witch	Goat Archer	3		13	26 41 56	26 26 26	310 931 1 243	30 - 40 64 - 84 126 - 166	--R
Stareye the Witch	Hell Spawn	Goat Archer	2		14	28 43 58	28 28 28	726 2 179 2 907	30 - 50 64 - 104 126 - 206	-I-
Bloodlust[1]	Hell Spawn	Goat Archer	1		15	30 45 60	28 28 28	825 2 476 3 303	20 - 55 44 - 114 86 - 223	I-I
Blackjade[2]	Hell Spawn	*Special*	3		15	33 63 93	28 28 28	400 1 201 1 603	30 - 50 64 - 104 126 - 206	I-R
Red Vex[2]	Hell Spawn	*Special*	3		15	33 63 93	28 28 28	400 1 201 1 603	30 - 50 64 - 104 126 - 206	IR-

1 多人模式游戏总会出现
2 总会出现在 Arch-Bishop Lazarus的房间

Knights										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Lionskull the Bent	Black Knight	Skeleton	2	Yes	12	24 39 54	24 24 24	525 1 576 2 103	25 - 25 54 - 54 106 - 106	III
Rustweaver	Doom Guard	Skeleton	3		13	26 41 56	26 26 26	400 1 201 1 603	1 - 60 6 - 124 10 - 246	III
Warlord of Blood[1]	Steel Lord	*Special*	3		13	26 41 56	28 28 28	850 2 551 3 403	35 - 50 74 - 104 146 - 206	III
Graywar the Slayer	Doom Guard	Skeleton	1		14	28 43 58	26 26 26	672 2 017 2 691	30 - 50 64 - 104 126 - 206	--R
Steelskull the Hunter	Steel Lord	Skeleton	3		14	28 43 58	28 28 28	831 2 494 3 327	40 - 50 84 - 104 166 - 206	--R
Lachdanan[1,2]	Blood Knight	*Special*	3		14	28 43 58	30 30 30	500 1 501 2 003	0 - 0 4 - 4 6 - 6	
Sir Gorash[3]	Blood Knight	Skeleton	1		16	32 47 62	30 30 30	1 050 3 151 4 203	20 - 60 44 - 124 86 - 246	

1 仅出现在单人模式的任务
2 它的属性没意义，因为你永远不会与他作战
3 每场游戏都会存在

Mages										
Name	**Type**	**Attack type**	**Intf**	**Mob**	**dlvl**	**mlvl battle**	**mlvl items**	**HP**	**Damage**	**MFL**
Zhar the Mad[1]	Counselor	*Special*	3		8	16 31 46	25 25 25	360 1 081 1 440	16 - 40 36 - 84 70 - 166	IRR
Dreadjudge	Magistrate	Mage	1	Yes	14	28 43 58	27 27 27	540 1 621 2 163	30 - 40 64 - 84 126 - 166	IRR
The Vizier	Cabalist	Mage	2	Yes	15	30 45 60	29 29 29	850 2 551 3 403	25 - 40 54 - 84 106 - 166	-I-
Arch-Bishop Lazarus[2]	Advocate	*Special*	3		15	35 65 95	30 30 30	600 1 801 2 403	30 - 50 64 - 104 126 - 206	IRR

1 有能力射出 Fireballs 来代替 Firebolts 仅出现在单人模式的任务
2 每场游戏都会出现

5.5 怪物 AI

本章会对怪物的AI进行更详细的描述, AI，也就是artificial intelligence人工智能。 这就是指怪物是如何决定行动的. 也会更详细的解释怪物是如何动作的. 简单的说怪物会做三种事情; 移动到哪里，攻击或者站在哪

5.5.1 普通信息

就像玩家一样，怪物在做某些事情之前会有特别的行为. 同样要完成当前的一件事再去做其他的行动 一些外部事件可能会是的怪物做一些特别的行动. 比如说怪物被击中做打击恢复动作, Fallen One 会在同伴被杀时撤退.

就像之前解释的, 怪物玩家和其他东西会以一个顺序每0.05秒更新一次状态. 在更新过程中怪物仍旧会继续现在的动作.

当怪物终止了一个动作, 会进入站立状态. 站立状态是怪物什么都不做的状态 (延迟也是基于这一状态但是是预定好了的时间). 进入站立状态之后的第一件事是检测目标. 因此怪物总会有个目标, 除非它未激活或者视线中没有目标. 关于目标选择的描述参见 **Error! Reference source not found.**. 当怪物在站立状态的时候会基于怪物拥有的攻击类型中的特别脚本来检测新活动。注意独特怪物和他的喽啰是会有可能改变攻击类型的，参见 **Error! Reference source not found.**,如果是这样，他们会遵守新的攻击类型。 怪物的攻击类型列表见 **Error! Reference source not found.**. 该脚本会停止于怪物进入新的动作类型或者继续在站立状态

在游戏的任何时间中，每个怪物都知道自己的目标的知识. 他会知道目标在何处，计算目标的距离. 他也会知道在进入站立状态以前做了什么动作.还有在进入站立状态的时候一个计数器会记录怪物已经在站立状态呆了多久. 这些数据可能在一些脚本决定下一步做什么的时候很重要.

在这些脚本中，一些共同的任务会自始至终频繁的出现. 其中之一就是计算与目标的距离. 定位目标以后游戏会不断地检测这些数值. 这通常会用于决定怪物的行走方向. 本章不会解释路线算法或者怪物如何行走. 一些怪物会尽量走得离玩家近一些, 其他的可能会绕着玩家行走。(决定于玩家的距离) 本章会直接说怪物会选择行走作为下一个行动. 通常在一个脚本的最后当怪物仍旧在站立状态时，会转向目标.

5.5.2 激活怪物

所有新层的怪物会在一个非激活的状态 (Hidden 攻击类型的除外，他们是一直处在激活状态的阅读5.5.9 *Hidden*).直到怪物处于玩家的照亮范围之内 而且视线没有被墙一类的障碍阻挡, 它就被激活了。除了一些例外情况所有未激活的怪物都不会动 见5.5.7. 一个例外的例子是 archers and Succubi 依旧可以攻击石魔. 当怪物离开玩家的照亮范围之后,它仍旧可以活动 12.75 秒 直到它被设定为非激活状态。 除非在这段时间内

他又进入了玩家的照亮范围或者又被激活. 一些怪物在离开照亮范围之后有追踪视线外敌人的能力，会尝试着四处走动来找到之前的目标，阅读**Error! Reference source not found.** 来了解何种怪物拥有这种能力

5.5.3 关于行走

游戏中的怪物有多种行走模式.. 一些普遍的描述是需要的. 下方给出了怪物行走行为的一般描述. 作为一般信息给出. 可能存在改变或者改道. 还有如果行走路线被阻挡, 怪物们的表现会有所不同.一些会尝试替代路线或者停下来重新决定行动. 一些怪物有非常特别的行走模式这些会在实际的AI脚本中描述

Walking towards target走向目标: 这意味着怪物会走最近的路线来接近目标. 会绕开小一点的障碍例如怪物 The Hiddens and Skeletons.

Walking towards last seen position: 和上一个相似, 在游戏中，除非目标在其视线中, 否则就会走到最后见到目标的地方. 这和有能力追踪视线外的目标是不一样的。在其尝试找到视线以外到达目标的路的时候会首先走到最后看到目标的地方. 如果没有路则会简单的在最后的位置来回行走直到由于时间耗尽而进入非激活状态. 这种怪物比如Balrogs, Gargoyles and Scavengers.

Walk away from target: 会尽量远离目标, 这包含了如果直接离开目标的路线被阻挡之后走小路. 不包含经过目标. 一个这种行为的好的例子是法师们会努力远离玩家. 这也是为什么有可能将怪物困在角落里. 这种类型的行走通常用于怪物撤退比如 Hidden, Succubi, Archers and Mages.

Walk in circle: 很多怪物使用这种绕着走的模式. 也就是说怪物围绕着目标走圆形路线, 往往不增加也不减少距离. 通常怪物一旦开始了这种行走就会开始走弧线, 直到它走到距离等于两倍的到当前目标的最大距离 (最大距离指的是坐标系中两个方向x和y的大者). 当距离目标减少到一或者到达新地区时就会取消圆形路线. 选择顺时针和逆时针的概率各半. 有这种行为方式的怪物比如 Balrogs, Lightning Demons, Spitters, Diablo and Skeleton King.

5.5.4 关于冲锋

如果怪物有能力冲锋，那么他们一定会冲锋, 游戏会检测是否有不被篱笆或者岩浆阻挡的冲锋路线. 决定了不会冲锋的话脚本会继续寻找其他的可能的行为方式

5.5.5 关于远距离攻击

当游戏决定要进行远距离攻击的时候, 会检测视线是否被阻挡. 如果有阻挡的情况, 脚本会继续寻找其他可能的行为方式. 注意这个检测多次可能并不会发现所有的阻挡物因此可能造成决定进行远程攻击但是在到达目标之前就会射在一些障碍物上.

5.5.6 目标选择

当怪物选择攻击的玩家时 (如果游戏中多于一个的话)通常会选择最近的一个. 然而选择最近目标的方式并不那么直观由于游戏计算的并非实际距离而是,两个坐标轴上分开计算的. 举例来说明这个更加简单

1. 地下城被分为大量的“格子”，每个格子可以容纳一个怪物玩家或者其他的什么东西。左上到右下坐标轴为 X, 左下到右上是 Y.
2. 之后游戏会计算每个角色的距离，分为X and Y 方向.
3. 然后决定每个玩家的距离是 X 和 Y.中取大者
4. 比较第三步中获得的距离,它会攻击距离最小的一个
5. 如果两个玩家同样的近, 那么首先加入游戏的会是目标. 因此比较聪明的选择是让战士建立游戏然后弓箭手加入游戏，最后是法师. 如果一个玩家离开了游戏下一个加入的玩家会代替他的位置而不是进入最后的位置。.

一个怪物当然仅会考虑在视线范围内的不被墙或者障碍阻挡的玩家和石魔, 当石魔在靠近以后或者怪物是任何距离下的 skeleton archer, goat archer or succubi时他将会是怪物唯一的目标

如果目标从怪物的视野中消失, 他会转向最后看到目标的地方. 如果仍旧找不到目标它会尝试着找新目标. 一些记录在 **Error! Reference source not found.**的怪物, 有能力追击视野外的目标. 在这种情况下他们会找到到达不太远的目标的最近路线而不是到达目标最后出现的位置

5.5.7 非均匀分布的随机数

暗黑破坏神和地狱火适用了非常优秀的随机数算法，但不幸的是在时间上使用了不当的算法导致一些非随机的结果. 其中一个存在于Spitters Magma Demons, Lightning Demons, Bone Demons and Diablo的AI 脚本里。与其他AI脚本不同的是它们在一些情况下使用了随机函数 Rnd[10000] ，不幸的是随机数算法只使用了 15 位 来计算随机数 (内部使用的是 32位的但是随机数是基于这15位的). 这对在函数 Rnd[x]中使用大值会有产生的数值不均匀分布的副作用. 因此 Rnd[10000] 中小一点的值会更为常见由于仅有 32 768 个可能的随机整数. 令这一切更混乱的是游戏在上方提到的这些AI脚本中使用了Rnd[100]作为第二随机数但仍旧将其作为Rnd[10000]的结果来相比这意味着结果将总会是默认的小随机数。（上面这句翻译不大确定，留下英文原文This is further complicated by the fact that the game then as a second random number in those AI scripts mentioned above uses a Rnd[100] but still compare the result as if it was a Rnd[10000] meaning the result will always default as if it was a low random number.）

进一步的问题是游戏会在配置完怪物以后重新配置随机数生成器种子. 这是为了在多人模式中保证同步. 不幸的是这也会导致怪物不按设计好的行为活动,造成长期出现同种结果的倾向. 一个例子是这会造成怪物在几乎无限时间内连续未击中，由于他们有固定命中率本该能更频繁的击中目标的 (阅读 **Error! Reference source not found.** To Hit下方内容). 这只影响怪物的行为, 对物品掉落法术行为等没有影响.

5.5.8 重新设定种子seed的bug

在多人模式中为了让怪物在多台计算机之间更加同步，不幸的是暴雪在暗黑破坏神中在配置怪物前重新设定随机数生成器种子时使用了不合适的方式 (严格来说每个怪物会有它们自己的的种子来设定行为这些怪物的种子被重新设定了). 这可能导致怪物在特定行为的时候有被打出硬直的相似结果或者是在攻击时这样，这是很不幸的.

5.5.9 AI 脚本

这里会描述每种不同的攻击模式. 很多但不是所有怪物都有特殊的行为来表现的自然的自大。这通常是由几个动作组成的由于某些原因完整或者终止了。这将会在每个脚本的开头分开叙述. 普遍这一节描述了每时每刻都在发生的事. 包含了怪物的自大行为.

下方一步步的指令是基于目标的距离被分成多节的.使用合适的部分. 有时会给出一些进一步的条件.对于这些特别的步骤你需要以以下方式使用. 总是从第一步开始 . 当说明到哪一步时 *goto #*, 立刻到达那一行并从那继续 如果何处写了退出 *exit*, 这脚本就结束了，你不用继续阅读. 如果你退出了或者到达最后而没有确定下来行为, 怪物就会继续站立并且在 0.05秒后重新检测一次, 这就是在下一次更新数据了, 阅读 **Error! Reference source not found.**了解游戏如何更新怪物和其他物品的信息.

脚本只会指出攻击选项比如近战或者远程关于怪物拥有那些远程攻击阅读 chapter **Error! Reference source not found.**.

最后注意即使下面写得很详细, 但还是有一些特殊情况的我希望这是一个能够涵盖几乎所有情况的对每个攻击类型的解释

本章中使用的通用缩写:

- D　目标距离，距离1意味着目标靠近了你 (阅读 **Error! Reference source not found.** 了解如何计算行走目标的距离).
- R　通常是个随机数, 脚本会告诉你其随机范围.
- Intf　Intelligence factor,智力因素 see chapter **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**.
- light　指玩家的照亮范围

Zombie

General

1. if out of light, exit　当在照亮以外，退出
2. R = Rnd[100]

Distance = 1

1. if R < 2·Intf + 10, do melee attack近战攻击, exit
2. continue to stand still继续站立

Distance = 2 to 2·Intf + 3

1. if R < 2·Intf + 10, walk towards target走向目标, exit
2. continue to stand still继续站立

Distance > 2·Intf + 3

1. if R >= 2·Intf + 10, continue to stand still继续站立, exit
2. calculate new R = Rnd[100]计算新的随机数
3. if R < 2·Intf + 20, walk in random direction走向随机方向 (if blocked, continue to stand still如果被阻挡继续站立), exit
4. continue to walk in the same direction as last time在剩余时间里继续走向相同的方向 (if blocked, continue to stand still)

Fallen One

当一个怪物被杀，任何5格之内的 Fallen Ones 都会被设定到撤退模式. 不同的亚种会决定他们撤退多远. 这距离是他们的行走距离, 不是最后同目标之间的距离.

Fallen Ones	Retreat distance撤退距离
Fallen One	7
Carver	5
Devil Kin	3
Dark One	2

偶尔地 Fallen One 会做一个war cry动作. 动作是怪物跳起并嚎叫. 当这个动作出现的时候所有范围（范围见下表）内的 Fallen One除非使用了其他攻击类型, 否则都会进入war cry模式。该 war cry 的持续时间基于其亚种类型, 见下表. 在这一 war cry模式下, 他们将会直接走向最近的目标并攻击. 如果靠近了以后将会无暂停的攻击直到持续时间结束. 不幸的是 war cry 也会结束于附近怪物被杀之后，fallen one 会被设定进入撤退状态 retreat mode.

Fallen Ones	Distance	Time (sec)
Fallen One	4	5.25
Carver	5	6.75
Devil Kin	6	8.25
Dark One	7	9.75

当做了一个 war cry动作, 该怪物将会增加 2·Intf + 2 的hp. 当前生命不会高于最大值.

War cry
1. if D = 1, do melee attack近战攻击, exit
2. walk towards target走向目标

Retreating撤退
1. Walk away from target until distance achieved离开目标直到距离数据到达

General普通
1. if not active未激活, exit
2. if 已经站立超过0.55秒(0.60 使用剑的) and Rnd[4] = 0, 做war cry动作, exit
3. if not active未激活, exit
4. R = Rnd[100]

Distance = 1
1. if last action was delay, 上一个动作是delay延迟，do melee attack近战攻击, exit
2. if R < 2·Intf + 20, do melee attack近战攻击, exit
3. do 做一个时间为(Rnd[10] + 10 - 2·Intf)/20 seconds的延迟delay

Distance > 1
1. if 上一个动作是延迟, 走向最后看到目标的区域, exit
2. if R < 4·Intf + 65, 走向最后看到目标的区域, exit
3. do 做一个时间为(Rnd[10] + 15 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

Skeleton

General
1. if not active未激活, exit
2. R = Rnd[100]

Distance = 1
1. if 上一次动作是延迟, do 近战攻击, exit
2. if R < 2·Intf + 20, do 近战攻击, exit
3. do 时间为(Rnd[10] + 10 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

Distance > 1
1. if 上次动作是延迟, 走到最后看到目标的地方, exit
2. if R < 4·Intf + 65, 走到最后看到目标的地方, exit
3. do 时间为 (Rnd[10] + 15 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

Skeleton Archer

General
1. if 未激活, exit
2. R = Rnd[100]

Distance = 1 to 3
1. if 上次活动是行走而且站立时间0 and R < 2·Intf + 63, 远离目标, exit
2. if 站立时间大于1秒 and R < 2·Intf + 13, 远离目标, exit

Distance > 3
1. if R < 2·Intf + 3, 远程攻击

Scavenger
Scavenger的 AI 有特别的当HP低于某值的时候进入吃或者挖掘模式. 他会寻找并走近视线中最近的怪物尸体来挖掘或啃食. 当挖掘或啃食时, 会加快生命恢复, 阅读 **Error! Reference source not found.** Hit Points下方内容了解更多信息.

啃食或者挖掘

1. if 当怪物是独特怪物的喽啰,将其移出
2. if 在尸体边, 啃食或者挖掘尸体, exit
3. 走向最近的尸体

General

1. if 当前HP < 最大HP/2, 进入啃食或者挖掘模式, exit
2. if 未激活, exit
3. R = Rnd[100]

Distance = 1

1. if 上一个活动是延迟, do 近战攻击, exit
2. if R < 2·Intf + 20, do 近战攻击, exit
3. do时间为(Rnd[10] + 10 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

Distance > 1

1. if 上一个活动是延迟, 走向目标最后出现的位置, exit
2. if R < 4·Intf + 65, 走向目标最后出现的位置, exit
3. do 时间为 (Rnd[10] + 15 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

Winged Fiends

Winged Fiend 的AI 有特殊的撤退模式，当进行一次物理攻击之后会激活. 这包含一个远离目标的过程和之后走到目标的新的靠近的位置的过程.结果是走出一个 V 型的轨迹.

Retreat撤退

1. if 处于自愿行动, 除了行走, 未攻击, 退出撤退模式
2. if 正在远离目标, 随机走向目标的左或者右, exit
3. 远离目标

General

1. if 未激活, exit
2. R = Rnd[100]

Distance = 1

1. if R < 4·Intf + 8, do 近战攻击
2. if R < 4·Intf + 8 and 怪物类型是 familiar, 引发lightning bolt 攻击

Distance = 2 to 3

1. if 上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 63, 走向目标, exit
2. if 站立时间大于1秒 and R < Intf + 13, 走向目标

Distance > 3

1. if R < 4·Intf + 33 and 怪物类型是 Gloom, do 冲锋
2. if上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 63, 走向目标, exit
3. if 站立时间大于1秒 and R < Intf + 13, 走向目标

Hidden

当怪物拥有 Hidden 攻击类型时, 即使它不是 The Hiddens 怪物类型,当被打出硬直的时候也会撤退. 通常是远离玩家 例外的是Unseen 会走斜线. 下表中显示了撤退距离. 如果当前目标是个怪物, 远离会被认为是远离当前控制的角色.

Intelligence factor	Retreat distance撤退距离
0	8
1	7
2	6
3	5

Hiddens 总是激活的，也就是说不论你是否在附近他们总在向你运动.

Retreat撤退

1. if the 如果怪物是 Unseen, 撤退时斜向左或者右, 远离目标, exit
2. 直接远离目标

General

1. R = Rnd[100]
2. if D < 5 - Intf 而且不可见,现身, exit
3. if D > 5 - Intf 且可见, 隐身, exit

Distance = 1

1. if R < 4·Intf + 10, do近战攻击

Distance > 1

1. if 上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 64, 走向目标, exit
2. if 站立时间大于1秒 and R < Intf + 14, 走向目标

Goat Man

当完成了环形行动, 在 Goat Man 攻击类型的怪物会开始走向目标最后出现的位置

General

1. if 未激活, exit
2. R = Rnd[100]

Distance = 1

1. if R >= 2·Intf + 23, exit
2. if curHP >= maxHP/2, do近战攻击, exit
3. if Rnd[2] = 0, do近战攻击, exit
4. do 独特旋转攻击

Distance > 1, out of light

1. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 78, 走向目标最后出现的位置, exit
2. if站立时间大于1秒second and R < 2·Intf + 28, 走向目标最后出现的位置

Distance = 1 to 3, in light

1. if 目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 78, 走向目标最后出现的位置, exit
3. if站立时间大于1秒and R < 2·Intf + 28, 走向目标最后出现的位置

Distance > 3, in light

1. if 目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if D > 3 and Rnd[4] = 0, 开始环形行动, exit
3. if 上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 78, 走向目标最后出现的位置, exit
4. if 站立时间大于1秒 and R < 2·Intf + 28, 走向目标最后出现的位置

Overlord

General
1. if 未激活, exit
2. R = Rnd[100]

Distance = 1
1. if R < 4·Intf + 15, do 近战攻击, exit
2. if R < 4·Intf + 20, do 近战攻击 attack

Distance > 1
1. if 上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 70, 走向目标, exit
2. if 站立时间大于1秒 and R < Intf + 20, 走向目标

Gargoyle
石化状态是指其成为雕像的时候. 石化模式是指它处于石化状态和由于生命低而逃离敌人进入的模式. 当处于石化状态的时候, Gargoyles 将会加快生命恢复见 **Error! Reference source not found.**.

当完成了环形行动, Gargoyle 攻击类型的怪物将会走向目标最后出现的位置

Stone mode
1. if D < Intf + 2, 不处于石化模式
2. if curHP >= maxHP/2, 不处于石化模式
3. if D >= Intf + 2, 进入石化状态, exit
4. 远离目标

General
1. if未激活, exit
2. R = Rnd[100]
3. if curHP < maxHP/2, 进入石化状态

Distance = 1
1. if R >= 2·Intf + 23, exit
2. do近战攻击

Distance > 1, out of light
1. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 78, 走向目标最后出现的位置, exit
2. if站立时间大于1秒and R < 2·Intf + 28, 走向目标最后出现的位置

Distance 1 to 3, in light
1. if目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 78, 走向目标最后出现的位置, exit
3. if站立时间大于1秒and R < 2·Intf + 28, 走向目标最后出现的位置

Distance > 1, in light
1. if目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if D > 3 and Rnd[4] = 0, 开始环形行动, exit
3. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 78, 走向目标最后出现的位置, exit
4. if站立时间大于1秒and R < 2·Intf + 28, 走向目标最后出现的位置

Goat Archer

General
1. if未激活, exit
2. if 目标在视线之外且是玩家, 走向目标最后出现的位置, exit
3. R = Rnd[100]

4. if 上次行动是远程攻击, do 时间为Rnd[20]/20 seconds的延迟, exit

Distance = 1 to 3
1. if R < 10·Intf + 70, 远离目标, exit

Distance > 3
1. do 远程攻击

Fast Spit

General
1. if未激活, exit
2. if目标在视线之外且是玩家, 走向目标最后出现的位置, exit
3. R = Rnd[100]

Distance = 1 to 3
1. if R < 10·Intf + 70, 远离目标, exit

Distance > 3
1. do远程攻击

Magma Demon
当完成了环形行动, Magma Demon 攻击类型的怪物将会走向目标最后出现的位置.

Circle Walk
1. If R < 100·(5·Intf + 5), do远程攻击, exit (结束此次远程攻击之后,怪物将继续环形行动)
2. 继续环形行动

General
1. if未激活, exit
2. R = Rnd[10000]

Distance = 1
1. if R < 100·(5·Intf + 5), do远程攻击, exit
2. if R < 100·(10·Intf + 60), do 攻击, exit
3. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance > 1, out of light
1. 计算新的 R = Rnd[100]
2. if R < 100·(10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
3. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 100·(10·Intf + 80), 走向目标最后出现的位置, exit
4. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance = 2, in light
1. if目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if R < 100·(5·Intf + 5), do远程攻击, exit
3. 计算新的 R = Rnd[100]
4. if R < 100·(10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
5. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 100·(10·Intf + 80), 走向目标最后出现的位置, exit
6. do 时间为 (Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance > 2, in light
1. if目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if Rnd[4] = 0, 开始环形行动, exit
3. if R < 100·(5·Intf + 10), do远程攻击, exit
4. 计算新的 R = Rnd[100]

5. if R < 100·(10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
6. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 100·(10·Intf + 80), 走向目标最后出现的位置, exit
7. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

由于使用了 Rnd[10000], 此处的随机数不是平均分布的，详见 **Error! Reference source not found.**.在步骤中的新的计算 R = Rnd[100] is it 不是我的错字, 更可能是个bug，应当被阅读为 R = Rnd[10000]

Viper
Viper 攻击类型的怪物不会像其他普通怪物一样直接走向某处. 取而代之的是一种绕线行走。.他将在一个周期内改变运动方向它的目标是稍微的一个顺时针或逆时针的步行方向(如果正确方向是北, 他可能会瞄准东北或者西北). 如果怪物没有面对新的方向, 它会退一步来面对它然后走向新的方向. T下表总结了瞄准方向.

Cycle step	change of direction改变方向	New aimed direction新的瞄准方向							
		N	NE	E	SE	S	SW	W	NW
1	counterclockwise	NW	N	NE	E	SE	S	SW	W
2	counterclockwise	NW	N	NE	E	SE	S	SW	W
3	none	N	NE	E	SE	S	SW	W	NW
4	clockwise	NE	E	SE	S	SW	W	NW	N
5	clockwise	NE	E	SE	S	SW	W	NW	N
6	none	N	NE	E	SE	S	SW	W	NW

General
1. if未激活, exit
2. R = Rnd[100]

Distance = 1
1. if 上一个动作是延迟或者冲锋, do 攻击, exit
2. if R < Intf + 20, do 攻击, exit
3. do 时间为 (Rnd[10] + 10 - Intf)/20 seconds的延迟

Distance = 2
1. if 上一个动作是冲锋, 同 distance > 2
2. if 冲锋不可能, 同 distance > 2
3. do 冲锋

Distance > 2
1. if 上个动作是延迟, 行走, exit
2. if R < 2·Intf + 65, 行走, exit
3. do 时间为(Rnd[10] + 15 - Intf)/20 seconds的延迟

Spit
当完成了环形行动, Spit 攻击类型的怪物将会走向目标最后出现的位置.

Circle Walk
1. If R < 100·(5·Intf + 5)/2, do远程攻击, exit (远程攻击之后, 怪物回到环形行动)
2. 继续环形行动

General
1. if 未激活, exit
2. R = Rnd[10000]

Distance = 1
1. if R < 100·(5·Intf + 5)/2, do远程攻击, exit

2. if R < 100·(10·Intf + 60), do攻击, exit
3. do时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance > 1, out of light

1. 计算新的 R = Rnd[100]
2. if R < 100·(10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
3. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 100·(10·Intf + 80), 走向目标最后出现的位置, exit
4. do 时间为 (Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance = 2, in light

1. if 目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if R < 100·(5·Intf + 5)/2, do远程攻击, exit
3. calculate new R = Rnd[100]
4. if R < 100·(10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
5. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 100·(10·Intf + 80), 走向目标最后出现的位置, exit
6. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance > 2, in light

1. if目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if Rnd[8] = 0, 开始环形行动, exit
3. if R < 100·(5·Intf + 10)/2, do远程攻击, exit
4. calculate new R = Rnd[100]
5. if R < 100·(10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
6. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 100·(10·Intf + 80), 走向目标最后出现的位置, exit
7. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Due to using Rnd[10000], the random number will not be evenly distributed, see chapter **Error! Reference source not found.**. In the steps where a new R = Rnd[100] is calculated, it is not a typo of mine, but most likely a bug and should have read R = Rnd[10000]

Butcher

1. if未激活, exit
2. if D =1, 攻击, exit
3. 走向目标

Balrog

当完成了环形行动, Balrog 攻击类型的怪物将会走向目标最后出现的位置.

General

1. if未激活, exit
2. if D > 4, 使用 skeleton AI, exit
3. R = Rnd[10000]

Distance = 1

1. if R < 5·Intf + 5, do 法术攻击, exit
2. 计算新的 R = Rnd[100]
3. if R >= 10·Intf + 40, do时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟, exit
4. if Rnd[2] = 0, do法术攻击, exit
5. do近战攻击

Distance > 1, out of light

1. if R < 10·Intf + 50, 走向目标最后出现的位置, exit
2. if 如果上次的行动是行走 and R < 10·Intf + 80, 走向目标最后出现的位置, exit
3. do 时间为 (Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance = 2, in light

1. if 上次行动是环形攻击, do法术攻击, exit
2. if R < 5·Intf + 5, do法术攻击, exit
3. 计算新的 R = Rnd[100]
4. if R < (10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
5. if 如果上一个行动不是行走, 走向目标最后出现的位置, exit
6. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Distance > 2, in light

1. if 目标在相同区域, 开始环形行动, exit
2. if 上次行动是环形行动, do法术攻击, exit
3. if R < 5·Intf + 10, do法术攻击exit
4. 计算新的 R = Rnd[100]
5. if R < (10·Intf + 50), 走向目标最后出现的位置, exit
6. if 如果上次的行动不是行走, 走向目标最后出现的位置, exit
7. do 时间为(Rnd[10] + 5)/20 seconds的延迟

Skeleton King

当完成了环形行动， Skeleton King攻击类型的怪物将会走向目标最后出现的位置

General

1. if未激活, exit
2. R = Rnd[10000]

Distance = 1

1. in 单人模式, if R < 5, then do 复活骷髅, exit
2. if R < Intf + 20, do近战攻击

Distance > 1, out of light

1. if上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 75, 走向目标最后出现的位置, exit
2. if站立时间大于1秒and R < Intf + 25, 走向目标最后出现的位置, exit
3. do 时间为(Rnd[10] + 10)/20 seconds的延迟

Distance = 2, in light

1. in单人模式, if R < 5, then do 复活骷髅, exit
2. if上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 75, 走向目标最后出现的位置, exit
3. if站立时间大于1秒and R < Intf + 25, 走向目标最后出现的位置, exit
4. do 时间为(Rnd[10] + 10)/20 seconds的延迟

Distance > 2, in light

1. if目标在其他地区, 使用out of light AI
2. if Rnd[4] = 0, 开始环形行走, exit
3. in 单人模式, if 4·Intf + 35, then do 复活骷髅, exit
4. if上次行动是行走站立时间为0 and R < Intf + 75, 走向目标最后出现的位置, exit
5. if站立时间大于1秒and R < Intf + 25, 走向目标最后出现的位置, exit
6. do 时间为(Rnd[10] + 10)/20 seconds的延迟

Horned Demon

当完成了环形行走Horned Demon攻击类型的怪物将会开始正常行动但不会将环形行走作为下一个行动.

General

1. if未激活, exit
2. R = Rnd[10000]

Distance = 1

1. if R < 2·Intf + 28, do近战攻击, exit

Distance = 2 to 4

1. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 33, 走向目标最后出现的位置, exit
2. if站立时间大于1秒and R < 2·Intf + 83, 走向目标最后出现的位置
3. do时间为(Rnd[10] + 10)/20 seconds的延迟

Distance > 4

1. if 目标在同一区域 Rnd[4] > 0 then 开始环形行走
2. if R < 2·Intf + 43 and 视线清楚, do 冲锋攻击, exit
3. if上次行动是行走站立时间为0 and R < 2·Intf + 33, 走向目标最后出现的位置, exit
4. if站立时间大于1秒and R < 2·Intf + 83, 走向目标最后出现的位置
5. do 时间为(Rnd[10] + 10)/20 seconds的延迟

Mage

Mages 有能力消失, 很像 The Hiddens. 他们会在开始行走的时候消失(包括环形行走). 当行走结束即使还在开始行走的位置, 他们将会出现. 可以说他们在行走时是不可见的.

当完成了环形行动Mage 攻击类型的怪物将会走向目标最后出现的位置.

Retreat mode撤退模式

1. if D < 3, 远离目标

General

1. if未激活, exit
2. R = Rnd[10000]

Distance = 1

1. if curHP < maxHP/2, 进入 retreat mode
2. if 上次的行动是延迟, do 闪光攻击, exit
3. if R < 2·Intf + 20, do 闪光攻击, exit
4. do 时间为 (Rnd[10] + 10 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

Distance > 1

1. if 被照亮 and R < 5·Intf + 50, do远程攻击, exit
2. 计算新的 R = Rnd[100]
3. if R < 30, 开始环形行走, exit
4. do 时间为 (Rnd[10] + 10 - 2·Intf)/20 seconds的延迟

特殊的

特殊的 AI 脚本大多是用在任务怪物的. 对于这些之前未提到的特殊怪物, 和普通怪物的AI脚本唯一的区别就是怪物类型是任务，还有对话什么的。. 实际战斗起来他们的AI行为和普通怪物一样.

Unique monster独特怪物	**AI script to use使用的AI脚本**
Snotspill	Fallen One
Gharbad the Weak	Goat Man
Blackjade	Succubi
Red Vex	Succubi
Warlord of Blood	Skeleton
Lachdanan	n/a
Zhar the Mad	Mage
Arch-Bishop Lazarus	Mage

5.6 多种怪物属性的总结

本章节总结了多种怪物的属性，你可以和重新看一下以防混淆. 所有下方的数据都可以在 **Error! Reference source not found.** -**Error! Reference source not found.**.找到

5.6.1 抗性免疫 与怪物的独特特性

这里有所有怪物的免疫与抗性数据, 也有他们会出现在哪一层. 当你刚进入某一层的时候可以快速看到会有那些怪. 同样也有该层中是否会存在哪些独特怪物. 关于独特怪物的数据, 阅读5.3. 我同样为每个怪物加入了是否可以开门*Door*,和是否会越过墙追击玩家*Follow*,

Dlvl	Name of Monster 怪物名称	MFL	MFL 地狱	Door 开门	Follow 追击	Unique monsters, dlvl 独特怪物，所在层
1-2	Zombie	I--	I--			Rotfeast, 2, Soulpus, 2
2-3	Ghoul	I--	I--			Rotcarnage, 3
2-4	Rotting Carcass	I--	IR-			Goretongue, 3
3-5	Black Death	I--	I-R			
1-3	Fallen One, spear					Pukerat the Unclean, 2
2-3	Carver, spear					
2-4	Devil Kin, spear		-R-			Bongo, 3
3-5	Dark One, spear		--R			Snotspill, 4
1-3	Fallen One, sword					Bladeskin the Slasher, 2
2-3	Carver, sword					Gutshank the Quick, 3
2-4	Devil Kin, sword		-R-			
3-5	Dark One, sword		--R			Shadowcrow, 5
1-2	Skeleton	I--	I--			Boneripper, 2
2-3	Corpse Axe	I--	I--			Bonehead Keenaxe, 2
2-4	Burning Dead	IR-	II-			Madeye the Dead, 4
3-5	Horror	I-R	I-R			
2-3	Skeleton Archer	I--	I--			Deadeye, 2
2-4	Corpse Bow	I--	I--			Skullfire, 3
3-5	Burning Dead Archer	IR-	II-			Blackash the Burning, 4
4-6	Horror Archer	I-R	I-R			
1-3	Skeleton Captain	I--	I--			
2-4	Corpse Captain	I--	I--			Brokenhead Bangshield, 3
3-5	Burning Dead Captain	IR-	II-			
4-6	Horror Captain	I-R	I-R		Yes	Shadow Drinker, 5

dlvl	Name of Monster 怪物名称	MFL	MFL 地狱	Door 开门	Follow 追击	Unique monsters, dlvl 独特怪物，所在层
1-3	Scavenger		-R-			Shadowbite, 2
2-4	Plague Eater		--R			El Chupacabras, 3
3-5	Shadow Beast		-R-			Pulsecrawler, 4
3-6	Bone Gasher	R--	--R			Spineeater, 4
2-3	Fiend	---	---			
3-5	Blink	---	---			Moonbender, 4, Wrathraven, 5
4-6	Gloom	R--	R--		Yes	Foulwing, 5
6-8	Familiar	R-I	R-I		Yes	
2-5	Hidden	---	---			Warpskull, 3
5-7	Stalker	---	---		Yes	
6-8	Unseen	R--	I--		Yes	
7,8-10	Illusion Weaver	RR-	IR-		Yes	
2,4-6	Flesh Clan	---	---	Yes	Yes	Gharbad the Weak, 4
5-7	Stone Clan	R--	I--	Yes	Yes	Deathshade Fleshmaul, 6
6-8	Fire Clan	-R-	-I-	Yes	Yes	Bloodgutter, 6
7-9	Night Clan	R--	I--	Yes	Yes	Blighthorn Steelmace, 7
2,4-6	Flesh Clan Archer	---	---	Yes		Bloodskin Darkbow, 5
5-7	Stone Clan Archer	R--	I--	Yes		
6-8	Fire Clan Archer	-R-	-I-	Yes	Yes	Blightfire, 7
7-9,10	Night Clan Archer	R--	I--	Yes	Yes	Gorestone, 7
4,5-7	Overlord	---	-R-			Bilefroth the Pit Master, 6
7-9	Mud Man	---	--I		Yes	Baron Sludge, 8
8-10	Toad Demon	I--	I-R		Yes	Oozedrool, 9
10-12	Flayed One	RI-	II-		Yes	

dlvl	Name of Monster 怪物名称	MFL	MFL 地狱	Door 开门	Follow 追击	Unique monsters, dlvl 独特怪物，所在层
5-7	Winged-Demon	IR-	II-	Yes		
7-9	Gargoyle	I-R	I-I	Yes		Nightwing the Cold, 7
9-11	Blood Claw	II-	IIR	Yes		Goldblight of the Flame, 10
10-12	Death Wing	I-I	IRI	Yes		Viletouch, 12
8-9	Magma Demon	IR-	II-	Yes	Yes	Firewound the Grim, 8
8-10	Blood Stone	II-	II-	Yes	Yes	
9-11	Hell Stone	II-	II-	Yes	Yes	
9-11	Lava Lord	II-	II-	Yes	Yes	
5,7-9	Horned Demon	---	-R-	Yes	Yes	
8-10	Mud Runner	---	-R-	Yes	Yes	Breakspine, 9
9-11	Frost Charger	I-R	I-R	Yes	Yes	Bluehorn, 11
10-12	Obsidian Lord	I-R	III	Yes	Yes	Blackstorm, 10
6-8	Acid beast	---	I--			Deathspit, 6
8-10	Poison Spitter	---	I--			Chaoshowler, 8, Plaguewrath, 10
10-12	Pit Beast	R--	I-R			
12-14	Lava Maw	RI-	II-			
9-11	Red Storm	I-R	I-I	Yes	Yes	Brokenstorm, 9
10-12	Storm Rider	R-I	I-I	Yes	Yes	The Flayer, 10
11-13	Storm Lord	R-I	I-I	Yes	Yes	
12-14	Maelstorm	R-I	I-I	Yes	Yes	Doomcloud, 13
10-12	Slayer	RI-	RI-	Yes	Yes	
11-13	Guardian	RI-	RI-	Yes	Yes	
12-14	Vortex Lord	RI-	RI-	Yes	Yes	Windspawn, 12, Gorefeast, 13
13-15	Balrog	RI-	RIR	Yes	Yes	Blackskull, 13

dlvl	Name of Monster 怪物名称	MFL	MFL 地狱	Door 开门	Follow 追击	Unique monsters, dlvl 独特怪物，所在层
11-13	Cave Viper	I--	I--		Yes	Fangspeir, 11
12-14	Fire Drake	IR-	II-		Yes	Viperflame, 12
13-14	Gold Viper	I-R	I-R		Yes	Fangskin, 14
15-15	Azure Drake	-RR	IRI		Yes	
12-14	Succubus	R--	IR-	Yes		Witchfire the Unholy, 12
13-15	Snow Witch	--R	I-R	Yes		Witchmoon, 13
14-15	Hell Spawn	R-I	IIR	Yes	Yes	Stareye the Witch, 14, Bloodlust, 15[1]
15-15	Soul Burner	RIR	III	Yes	Yes	
12-14,16	Black Knight	R-R	R-I		Yes	Lionskull the Bent, 12
13-15	Doom Guard	RR-	RI-		Yes	Rustweaver, 13, Graywar, 14
13,14-15	Steel Lord	RIR	IIR		Yes	Warlord of Blood, 13, Steelskull, 14
13-14,16	Blood Knight	IRI	IRI		Yes	Lachdanan, 14, Sir Gorash, 16
13-14	Counselor	RRR	RRR	Yes		Zhar the Mad, 8
14-15	Magistrate	RIR	IIR	Yes		Dreadjudge, 14
15-15	Cabalist	RRI	IRI	Yes		The Vizier, 15
15,16-16	Advocate	IRI	III	Yes		Arch-Bishop Lazarus, 15

1 Black Jade and Red Vex also appear on level 15 in Arch-Bishop Lazarus' chamber.

地狱火中的新怪物没有独特的，所以下表中没有那一列.

Dlvl Hive 巢穴	Name of Monster怪物名称	MFL	MFL 地狱	Door 开门	Follow 追击	dlvl Crypt 地下室	Name of Monster怪物名称	MFL	MFL 地狱	Door 开门	Follow 追击
1-2	The Shredded	-RR	-RR			1-1	Gravedigger	--I	RRI	Yes	
1-2	Felltwin	---	IR-	Yes	Yes	1-2	Tomb Rat	---	-RR		
1-2	Hellboar	-RR	---		Yes	1-2	Devil Kin Brute	-RR	RRR		
2-3	Hork Spawn	I--	I--			1-2	Firebat	-I-	RIR		
1-2	Stinger	---	--R			3-4	Hellbat	RIR	RII		
3-4	Venomtail	--R	-RI			1-2	Skullwing	-RR	-RR		
1-2	Psychorb	---	-R-			3-4	Bone Demon	-II	-II		
3-4	Necromorb	-R-	-IR			1-2	Lich	--R	RRI		
1-2	Arachnon	---	--R		Yes	3-4	Arch Lich	RRI	III		
3-4	Spider Lord	--R	-RI		Yes	1-2	Satyr Lord	-RR	RII		
3-4	Lashworm	---	-R-			2-3	Crypt Demon	IRR	IIR		
3-4	Torchant	-I-	RIR			3-4	Biclops	--R	-RR	Yes	
						3-4	Flesh Thing	RRR	RRR		
						3-4	Reaper	IIR	III		

5.6.2 抗性免疫以及独特怪物的喽啰

这是以地下城层数列出的独特怪物表，这让了解每层会出现那些怪物变得简单, 尤其当你已经了解哪种怪物类型会出现的时候，此时属于该种类型的独特怪物一定会有

Dlvl	Name名称	Type类型	喽啰	MFL	新的攻击类型
2	Bladeskin the Slasher	Fallen One, sword		-R-	
	Bonehead Keenaxe	Corpse Axe	Yes	I--	
	Boneripper	Skeleton	Yes	II-	Winged Fiend
	Deadeye	Skeleton Archer		IR-	Goat Archer
	Pukerat the Unclean	Fallen One, spear	Yes	-R-	
	Rotfeast the Hungry	Zombie	Yes	I--	Skeleton
	Shadowbite	Scavenger	Yes	-I-	Skeleton
	Soulpus	Zombie		-RR	
3	Bongo	Devil Kin, spear	Yes		
	Brokenhead Bangshield	Corpse Captain	Yes	I-R	
	El Chupacabras	Plague Eater	Yes	-R-	Goat Man
	Goretongue	Rotting Carcass		I--	Skeleton
	Gutshank the Quick	Carver, sword	Yes	-R-	Winged Fiend
	Rotcarnage	Ghoul	Yes	I-R	
	Skullfire	Corpse Bow		-I-	Goat Archer
	Warpskull	Hidden	Yes	-RR	
4	Blackash the Burning	Burning Dead Archer	Yes	II-	Goat Archer
	Gharbad the Weak[1]	Flesh Clan		--I	
	Madeye the Dead	Burning Dead	Yes	II-	Winged Fiend
	Moonbender	Blink	Yes	-I-	
	Pulsecrawler	Shadow Beast	Yes	-IR	
	Snotspill[1]	Dark One, spear		--R	Special
	Spineeater	Bone Gasher	Yes	--I	

1 Only appears in quests in single player.

Dlvl	Name名称	Type类型	喽啰	MFL	新的攻击类型
5	Bloodskin Darkbow	Flesh Clan Archer	Yes	-RR	
	Foulwing	Gloom	Yes	-R-	Horned Demon
	Shadowcrow[1]	Dark One, sword	Yes		Hidden
	Shadowdrinker[1]	Horror Captain	Yes	IRR	Hidden
	Wrathraven	Blink	Yes	-I-	
6	Bilefroth the Pit Master	Overlord	Yes	IIR	Winged Fiend
	Bloodgutter	Fire Clan	Yes	-I-	Winged Fiend
	Deathshade Fleshmaul[2]	Stone Clan	Yes	IR-	Horned Demon
	Deathspit[3]	Acid Beast	Yes	-RR	Fast Spit
7	Blightfire[4]	Fire Clan Archer	Yes	-I-	Succubi
	Blighthorn Steelmace[2]	Night Clan	Yes	--R	Horned Demon
	Gorestone	Night Clan Archer	Yes	--R	
	Nightwing the Cold	Gargoyle	Yes	I-R	Winged Fiend
8	Baron Sludge[1]	Mud Man	Yes	IRR	Hidden
	Chaoshowler[3]	Poison Spitter	Yes		Fast Spit
	Firewound the Grim	Magma Demon	Yes	IR-	
	Zhar the Mad[5]	Counselor		IRR	Special

1 Has the ability to disappear, like The Hiddens.
2 Has the ability to charge, like Horned Demons.
3 Never attacks in melee but always uses fast spit instead.
4 Has the ability to fire Blood Stars instead of arrows, like Succubi.
5 Has the ability to fire Fireballs instead of Firebolts, like Advocates. Only appears in quests in single player.

Dlvl	Name名称	Type类型	喽啰	MFL	新的攻击类型
9	Breakspine	Mud Runner	Yes	-R-	
	Brokenstorm	Red Storm	Yes	--I	
	Oozedrool	Toad Demon	Yes	--R	
10	Blackstorm	Obsidian Lord	Yes	I-I	
	The Flayer	Storm Rider	Yes	RRI	
	Goldblight of the Flame	Blood Claw	Yes	II-	
	Plaguewrath[1]	Poison Spitter	Yes	IR-	Fast Spit
11	Bluehorn	Frost Charger	Yes	IR-	
	Fangspeir[2]	Cave Viper	Yes	-I-	Skeleton
12	Lionskull the Bent	Black Knight	Yes	III	
	Viletouch	Death Wing	Yes	--I	
	Viperflame[2]	Fire Drake	Yes	-IR	Skeleton
	Windspawn[3]	Vortex Lord	Yes	II-	Skeleton
	Witchfire the Unholy	Succubus	Yes	IIR	

1 Never attacks in melee but always uses fast spit instead.
2 Will never do the short range Viper charge.
3 Never casts Inferno but always attacks by melee instead.

Dlvl	Name名称	Type类型	喽啰	MFL	新的攻击类型
13	Blackskull[1]	Balrog	Yes	I-R	Skeleton
	Doomcloud	Maelstorm		-RI	
	Gorefeast	Vortex Lord		-R-	Skeleton
	Rustweaver	Doom Guard		III	
	Warlord of Blood[2]	Steel Lord		III	Special
	Witchmoon	Snow Witch		--R	
14	Dreadjudge	Magistrate	Yes	IRR	
	Fangskin[3]	Gold Viper	Yes	I-R	Skeleton
	Graywar the Slayer	Doom Guard		--R	
	Lachdanan[2]	Blood Knight			Special
	Stareye the Witch	Hell Spawn		-I-	
	Steelskull the Hunter	Steel Lord		--R	
15	Blackjade[4]	Hell Spawn		I-R	Special
	Bloodlust[5]	Hell Spawn		I-I	
	Arch-Bishop Lazarus[6]	Advocate		IRR	Special
	Red Vex[4]	Hell Spawn		IR-	Special
	The Vizier	Cabalist	Yes	-I-	
16	Sir Gorash[6]	Blood Knight			

1 Never casts Inferno but always attacks by melee instead.
2 Only appears in quests in single player.
3 Will never do the short range Viper charge.
4 Always appears in Arch-Bishop Lazarus' room.
5 Always appears in every multi player game.
6 Always appears in every game.

5.6.3 怪物提供的的经验点

Chapter **Error! Reference source not found.**已经列出了怪物的基础经验, 下表会计算在你的当前等级下会获得多少经验. 下方的表格列出了你能收到完整经验的最后等级 (200·clvl 或者升级经验的二十分之一,二者中取最小值, 阅读 **Error! Reference source not found.** 获得更多信息) 同样列出的还有你杀死怪物能获得经验的最高等级 (通常高于怪物等级9). 这给出了3个难度下的数据. 由于单人模式没有获取经验限制，所以下面的数据仅适用于多人模式.

		Normal普通		Nightmare恶梦		Hell地狱	
Levels	**Name of Monster怪物名称**	完全	可以	完全	可以	完全	可以
1-2	Zombie	-	10	13	25	27	40
2-3	Ghoul	-	11	13	26	28	41
2-4	Rotting Carcass	1	13	15	28	30	43
3-5	Black Death	2	15	17	30	32	45
1-3	Fallen One, spear	-	10	13	25	27	40
2-3	Carver, spear	-	12	14	27	29	42
2-4	Devil Kin, spear	1	14	16	29	31	44
3-5	Dark One, spear	2	16	17	31	33	46
1-3	Fallen One, sword	-	10	13	25	27	40
2-3	Carver, sword	1	12	14	27	29	42
2-4	Devil Kin, sword	2	14	16	29	31	44
3-5	Dark One, sword	2	16	17	31	33	46
1-2	Skeleton	-	10	13	25	27	40
2-3	Corpse Axe	-	11	13	26	28	41
2-4	Burning Dead	1	13	15	28	30	43
3-6	Horror	2	15	17	30	32	45
2-3	Skeleton Archer	1	12	14	27	29	42
2-4	Corpse Bow	2	14	16	29	31	44
3-5	Burning Dead Archer	3	16	18	31	34	46
3-6	Horror Archer	4	18	20	33	37	48
1-2	Skeleton Captain	-	11	14	26	28	41
2-4	Corpse Captain	2	13	15	28	31	43
3-5	Burning Dead Captain	3	15	18	30	33	45
4-6	Horror Captain	4	17	20	32	36	47

		Normal普通		Nightmare恶梦		Hell地狱	
Levels	**Name of Monster怪物名称类型**	完全	可以	完全	可以	完全	可以
1-3	Scavenger	-	11	14	26	28	41
2-4	Plague Eater	1	13	15	28	30	43
3-5	Shadow Beast	3	15	17	30	33	45
3-5	Bone Gasher	4	17	20	32	36	47
2-3	Fiend	1	12	14	27	29	42
3-5	Blink	3	16	18	31	34	46
4-6	Gloom	4	18	20	33	36	48
5-8	Familiar	4	22	22	37	39	-
2-5	Hidden	2	14	16	29	32	44
5-7	Stalker	4	18	21	33	37	48
6-8	Unseen	6	20	23	35	40	-
7,8-10	Illusion Weaver	9	22	27	37	44	-
2,3-6	Flesh Clan	4	17	19	32	35	47
5-7	Stone Clan	5	19	21	34	38	49
6-8	Fire Clan	6	21	24	36	41	-
7-9	Night Clan	8	23	26	38	43	-
2,3-6	Flesh Clan Archer	4	17	19	32	35	47
5-7	Stone Clan Archer	5	19	21	34	38	49
6-8	Fire Clan Archer	6	21	23	36	40	-
7-10	Night Clan Archer	8	23	26	38	43	-
4,5-7	Overlord	5	19	21	34	38	49
7-9	Mud Man	8	23	26	38	43	-
8-10	Toad Demon	10	25	28	40	46	-
10-12	Flayed One	15	29	33	44	50	-

		Normal普通		**Nightmare恶梦**		**Hell地狱**	
Levels	**Name of Monster怪物名称**	完全	可以	完全	可以	完全	可以
5-6	Winged-Demon	5	18	21	33	37	48
7-9	Gargoyle	8	22	26	37	43	-
9-11	Blood Claw	14	28	32	43	50	-
10-11	Death Wing	17	32	36	47	50	-
7-9	Magma Demon	8	22	25	37	42	-
7-10	Blood Stone	9	23	27	38	44	-
9-11	Hell Stone	11	25	29	40	47	-
8-12	Lava Lord	14	27	32	42	49	-
5,6-9	Horned Demon	8	22	26	37	43	-
8-10	Mud Runner	10	24	28	39	45	-
9-11	Frost Charger	12	26	30	41	48	-
10-12	Obsidian Lord	13	28	32	43	50	-
6-8	Acid beast	6	20	23	35	40	-
8-10	Poison Spitter	9	24	27	39	44	-
10-12	Pit Beast	15	30	34	45	50	-
12-14	Lava Maw	20	34	39	49	50	-
9-11	Red Storm	14	27	32	42	50	-
10-12	Storm Rider	16	29	34	44	50	-
11-13	Storm Lord	18	31	37	46	50	-
12-14	Maelstorm	20	33	39	48	50	-
10-12	Slayer	16	29	34	44	50	-
11-13	Guardian	18	31	37	46	50	-
12-14	Vortex Lord	21	33	39	48	50	-
13-15	Balrog	23	35	41	-	50	-

		Normal普通		**Nightmare恶梦**		**Hell地狱**	
Levels	**Name of Monster怪物名称**	完全	可以	完全	可以	完全	可以
11-13	Cave Viper	17	30	36	45	50	-
12-14	Fire Drake	20	32	38	47	50	-
13-14	Gold Viper	22	34	40	49	50	-
14-15	Azure Drake	24	36	43	-	50	-
10-14	Succubus	22	33	40	48	50	-
13-15	Snow Witch	24	35	42	-	50	-
14-15	Hell Spawn	26	37	44	-	50	-
14-15	Soul Burner	27	39	46	-	50	-
12-14,16	Black Knight	21	33	39	48	50	-
13-15	Doom Guard	23	35	41	-	50	-
13-15	Steel Lord	25	37	44	-	50	-
12-16	Blood Knight	28	39	47	-	50	-
13-14	Counselor	23	34	41	49	50	-
14-15	Magistrate	25	36	43	-	50	-
14-15	Cabalist	27	38	46	-	50	-
15-16	Advocate	28	39	47	-	50	-

		Normal普通		Nightmare恶梦		Hell地狱	
Levels	**Name of Monster怪物名称**	完全	可以	完全	可以	完全	可以
1-2	The Shredded	10	32	31	47	49	-
1-2	Felltwin	7	31	28	46	47	-
1-2	Hellboar	9	32	30	47	49	-
2-3	Hork Spawn	4	31	26	46	44	-
1-2	Stinger	6	31	28	46	46	-
3-4	Venomtail	11	33	32	48	50	-
1-2	Psychorb	5	31	27	46	46	-
3-4	Necromorb	12	33	33	48	50	-
1-2	Arachnon	6	31	28	46	46	-
3-4	Spider Lord	13	33	33	48	50	-
3-4	Lashworm	6	29	27	44	45	-
3-4	Torchant	12	31	32	46	50	-

		Normal普通		Nightmare恶梦		Hell地狱	
Levels	**Name of Monster怪物名称**	完全	可以	完全	可以	完全	可以
1	Gravedigger	18	35	38	-	50	-
1-2	Tomb Rat	16	33	36	48	50	-
1-2	Devil Kin Brute	20	36	40	-	50	-
1-2	Firebat	18	33	37	48	50	-
3-4	Hellbat	25	38	44	-	50	-
1-2	Skullwing	22	36	41	-	50	-
3-4	Bone Demon	28	39	47	-	50	-
1-2	Lich	21	34	40	49	50	-
3-4	Arch Lich	26	39	45	-	50	-
1-2	Satyr Lord	22	37	41	-	50	-
2-3	Crypt Demon	23	37	42	-	50	-
3-4	Biclops	26	39	45	-	50	-
3-4	Flesh Thing	25	37	44	-	50	-
3-4	Reaper	30	39	48	-	50	-

5.6.4 怪物等级

下方以mlvl.列出了所有怪物，当然在噩梦难度+ 15 地狱难度+30.

Diablo暗黑破坏神							
Monster怪物名称	**mlvl**	**Monster怪物名称**	**mlvl**	**Monster怪物名称**	**mlvl**	**Monster怪物名称**	**mlvl**
Fallen One	1	Shadow Beast	6	Magma Demon	13	Death Wing	23
Skeleton	1	Blink	7	Blood Stone	14	Fire Drake	23
Zombie	1	Burning Dead Ar.	7	Mud Man	14	Black Knight	24
Corps Axe	2	Dark One	7	Night Clan	14	Maelstorm	24
Ghoul	2	Bone Gasher	8	Mud Runner	15	Succubus	24
Scavenger	2	Flesh Clan	8	Poison Spitter	15	Vortex Lord	24
Skeleton Captain	2	Horror Captain	8	Hell Stone	16	Counselor	25
Carver	3	Gloom	9	Toad Demon	16	Gold Viper	25
Fiend	3	Horror Archer	9	Frost Charger	17	Lava Maw	25
Skeleton Archer	3	Stalker	9	Lava Lord	18	Balrog	26
Burning Dead	4	Winged-Demon	9	Red Storm	18	Doom Guard	26
Corpse Captain	4	Overlord	10	Blood Claw	19	Snow Witch	26
Plague Eater	4	Stone Clan	10	Obsidian Lord	19	Azure Drake	27
Rotting Carcass	4	Acid Beast	11	Flayed One	20	Magistrate	27
Corps Bow	5	Unseen	11	Slayer	20	Hell Spawn	28
Devil Kin	5	Fire Clan	12	Storm Rider	20	Steel Lord	28
Hidden	5	Familiar	13	Cave Viper	21	Cabalist	29
Black Death	6	Gargoyle	13	Pit Beast	21	Advocate	30
Burning Dead Cp.	6	Horned Demon	13	Guardian	22	Blood Knight	30
Horror	6	Illusion Weavers	13	Storm Lord	22	Soul Burner	30

Hellfire地狱火							
Monster怪物名称	**mlvl**	**Monster怪物名称**	**mlvl**	**Monster怪物名称**	**mlvl**	**Monster怪物名称**	**mlvl**
Lashworm	20	Hellboar	23	Lich	25	Hellbat	29
Arachnon	22	The Shredded	23	Gravedigger	26	Arch Lich	30
Felltwin	22	Firebat	24	Devil Kin Brute	27	Biclops	30
Hork Spawn	22	Necromorb	24	Skullwing	27	Bone Demon	30
Psychorb	22	Spider Lord	24	Crypt Demon	28	Reaper	30
Stinger	22	Tomb Rat	24	Flesh Thing	28		
Torchant	22	Venomtail	24	Satyr Lord	28		

5.6.5 怪物类型

下表列出了所有怪物的类型，分别是 animal动物, undead不死生物 或者demon恶魔

Animals	**Undead**	**Demons**
Fallen Ones	Skeletons	Balrogs
Hell Spawns[1]	Skeleton Archers	The Butcher
Horned Demons	Skeleton Captains	Diablo
Scavengers	Skeleton King	Familiars[2]
Spitting Terrors	Zombies	Gargoyles
Winged Fiends[3]	Arch Lich	Goat Men
Arachnon	Bone Demons	Goat Men Arch.
Devil Kin Brute	Gravedigger	The Hiddens
Firebat	Lich	Knights
Hellbat	The Shredded	Lightning Demons
Lashworm	Skullwings	Mages
Necromorb		Magma Demons
Psychorb		Overlords
Satyr Lord		Succubbi[4]
Spider Lord		Vipers
Stinger		Biclops
Tomb Rat		Crypt Demon
Torchant		The Defiler
Venomtail		Felltwin
		Flesh thing
		Hellboar
		Hork Demon
		Hork Spawn
		Na-Krul
		Reaper

1 In Hellfire only, in Diablo they are demons. All other type of Succubi are demons.
2 All other Winged Fiends are animals.
3 With the exception of Familiars which are demons.
4 With the exception of Hell Spawns in Hellfire which are animals.

6. 战斗

本章会详细解释怪物和角色的所有类型的战斗步骤. 这也会作为对本引导中所有涉及战斗的公式和信息的总结.本章中所有的信息都可以在其他章节找到. 由于其他章节可能有对信息的额外解释，比较建议的方式是结合其他章节的内容来阅读本章。.

游戏中所有的近身攻击和其他攻击的处理方式是不同的, 本章中也是这样的 (普通的箭处理方式和法术一样).在目标和攻击者之间的不同也会有不同的结果. 游戏中有四种不同的情况，本章会尝试解释每一种.

Player versus Monster 玩家对怪物PVM
Monster versus Player 怪物对玩家MVP
Player versus Player 玩家对玩家PVP
Monster versus Monster 怪物对怪物MVM

怪物对怪物主要是针对石魔的, 在地狱火中还有berserk法术影响的怪物.陷阱同样是作为怪物攻击看待的，也就是说，如果陷阱击中了玩家，是在怪物对玩家中描述的。.

玩家更新是早于怪物的, 在玩家和怪物同时击中对方的情况下，玩家总会首先受到击中。玩家们的更新顺序是以加入游戏顺序决定的 (如果中途有人退出则出现例外情况，新加入的玩家会取代他在顺序中的位置). 更新顺序是这样的:

1. Players玩家
2. Monsters怪物
3. Magical effects (includes arrows)包含箭在内的魔法影响

这更新每0.05秒完成一次，这就是为什么所有时间信息都是以每 0.05秒一步给出的.

6.1 普遍的信息

在我们讨论真实的战斗之前, 了解怪物和玩家是如何作用的基础信息很重要. 每个怪物和玩家可以处于多个可能状态中的某一个. 这些状态可以是行走、站立、攻击、施法、打击回复、被石化和濒临死亡. 一个角色或者怪物必须完成当前的动作才能开始新的动作. 一个例外是当你被击中时这个动作会插入你当前的动作中, 而且如果伤害够高会让被击者进入打击恢复状态 (或者够高的话进入濒死). 仅在玩家装备盾牌的时候可以进入格挡状态. 关于这些动作的时间，阅读 **Error! Reference source not found.** 获得角色的 **Error! Reference source not found.** 获得怪物的.

下方的详细信息会以步骤顺序一步步地给出. 由于某些原因跳过了的步骤和仅在特殊情况下使用的会在一些地方有注释. 由于一些活动仅在特殊的情况下有，也许就在下方就能找到，所以明智的方式是阅读完所有部分的内容再下结论 。

大多数战斗情况可以被分为以下一些特定的步骤:

A. Pre-hit击中前 — 这里会检测一些东西比如目标是否能够成为攻击目标. 比如说一个玩家免疫大多数自己的攻击, 怪物免疫其他怪物的攻击. 也包括检测目标是否完全可用. 比如说弓只要射出箭就有可能失去耐久而近战武器则需要确实击中某些东西才有这样的可能. 这一步在这不会讨论因为对于一个玩家来说太无趣了, 但是一些确实在这个步骤里完成的过程被包含在其他的步骤里替代了.

B. To Hit命中检测 — 这里会检测命中几率来确定是否击中，如果未击中，下面的步骤都不会进行.

C. Blocking格挡 — 当一个玩家被击中的时候，游戏会检测他是否会格挡. 如果格挡了，Damage 步骤就跳过了.

D. Damage伤害 在这里游戏会带上所有影响条件来计算伤害. 这将也会处理对目标的伤害.

E. Hit consequences击中后果 当击中时这里将会对所有可能影响目标和攻击者的效果进行检测. 这里会包含对打击回复生命魔力偷取死亡等等的检测.

当一次攻击完成时，上述的所有或者部分步骤会进行。在某种情况下有一些额外的步骤在上面未提及.

有一些步骤是仅在暗黑破坏神或者地狱火存在的，在这种情况下，在步骤的开头会有明确的提示.

6.1.1 魔法盾

Mana Shield是个能够让魔力值代替生命值来抵消伤害的法术. 同样还会减少一定比例的伤害. 为了防止混淆，该法术在战斗中的效果会在此详细解释. 关于法术的需求魔力消耗等等信息见章节 **Error! Reference source not found.**.

正如之前所说Mana Shield是魔法效果, 他和其他的魔法效果是在同一步处理的 (见上) 尽管他是在其他效果的最后才处理.但很重要的是要知道 Mana Shield 不直接影响任何战斗; 也就是说任何的攻击将会正常接收，而且会对生命造成伤害. 会接受任何造成的效果比如打击回复和濒死. 游戏进程不到检测魔法属性到达魔法盾这一步，就不会对任何的过程造成改变. 不幸的是，正如之前所述，这会造成一些玩家状态的BUG.

我们来看一下 Mana Shield 工作的详细过程.

1. 检测玩家上次的生命值是否改变了; 如果没有, exit
2. 如果当前生命与上次相比增加了, 设定当前生命值为下次检测所用的值exit
3. 计算上次到现在降低了的生命值, 这就是上次受到的伤害
4. 如果法术等级为0.跳过5和 6
5. 在暗黑破坏神中计算伤害damage [damage/3]
6. 在地狱火中计算伤害 damage - [damage/(3·slvl)] (if slvl is higher than 7, set slvl to 7)
7. 将当前生命值回复到先前值
8. 减少魔力值，其值为第5 or 6 步中算出的伤害
9. 如果魔力未到 0, 玩家之前在濒死状态, 将玩家设定到站立状态, finally exit
10. 如果魔力小于等于 0, 设定到0 and 然后降低生命值
11. 取消魔力护盾
12. 如果生命不是 0, 玩家之前在濒死状态, 将玩家设定到站立状态，finally exit
13. 将玩家设定到濒死状态

就像上方可以看到的, 如果玩家在被攻击中设定到了濒死状态，魔法盾会把它设定为站立状态, 因此，这避免了一些比如打击恢复状态，这在多种情况下可能是正确的状态. 这同样也避免了击退，在普通的过程中玩家死亡是不会被击退的.最后这还避免了该轮伤害的其他部分. 比如说三个怪物同时击中你; 第一个怪物杀死了你，那么后两者的伤害就不会被计算. 该轮之后检测魔法效果时魔法盾恢复了你的生命将你救活了.你就这样避免了后两次伤害. 这并不会发生的很频繁，因为要求怪物的击中得十分的同步.

地狱火中魔法盾有一些额外的BUG，(这些BUG在暗黑破坏神 1.07中修复了).当你魔力用尽魔法盾取消以后，你将会收到过高的伤害 (大约是上次攻击的两倍). 你可以释放多于一个魔法盾，效果还是一个的, 但在魔法盾取消的时候你会受到每个魔法盾给予你的之前描述的伤害.

6.1.2 火墙、火波、火环

这是少数几个特别的可以伤害到施法者的法术. 在攻击包含施法者的玩家的时候也相当特殊, 他们是作为魔法陷阱存在的也就是说 命中总是 40%.当攻击怪物时他们使用正常的计算方式.

6.1.3 反射

Reflect 法术在一步步的处理中是正确的. 我这时想提一下这个法术，与 Mana Shield不同的是, 是被处理于角色被击中设置flag时的. 如果设置了，伤害会被正确的反射给怪物. 这就是为什么Mana Shield 无法避免所有的问题和BUG.

6.1.4 生命与魔法偷取

物品上的生命偷取和魔力偷取属性是各自独立工作的。 一个带有5% 偷取的物品会覆盖 3% 偷取的物品，因为他们不叠加 (你可以穿戴3% 魔力偷取 和 5% 生命偷取的物品让他们同时作用).

随机的生命偷取仅存在于 The Undead Crown 这可以与普通的生命偷取叠加因为二者是分开计算的.。生命和魔法偷取仅作用于对抗怪物时, 对玩家无效 (例外是随机生命偷取，但是因为其只存在于单人模式，没什么影响。).

下表列出了所有的你装备两件生命和魔力偷取物品情况下的实际偷取值. 如果你获得了三件偷取装备，那么计算模式与此相同，先计算两件的，再把结果同第三件相计入

	3% mana	**5% mana**	**3% life**	**5% life**	**random life[1]**
3% mana	3% mana	5% mana	3% mana 3% life	3% mana 5% life	3% mana 0-12.5% life
5% mana	5% mana	5% mana	5% mana 3% life	5% mana 5% life	5% mana 0-12.5% life
3% life	3% mana 3% life	5% mana 3% life	3% life	5% life	3-15.5% life
5% life	3% mana 5% life	5% mana 5% life	5% life	5% life	5-17.5% life
random life[1]	3% mana 0-12.5% life	5% mana 0-12.5% life	3-15.5% life	5-17.5% life	0-12.5% life

1 这个随机是每次攻击 0 到12.5%之间.

6.1.5 近战武器的火电伤害

当你造成额外的火焰或闪电伤害时, 这会被游戏分开计算. 击中时(即使武器攻击未命中), 游戏会产生合适类型的一个额外的魔法影响, 这会正常的在魔法影响一步中处理. 当击中时这会使用普通的魔法命中, 所有的抗性和其他影响会正常的对抗这些伤害. 之后决定你的角色到底造成多少伤害. 魔法效果仅击中一次但会尝试在结束前攻击7次 (9次如果是火) 。

6.1.6 弓上的火电伤害

弓上的火电伤害大部分和近战武器的相同. 也有一些例外. 箭射出的时候魔法效果就建立了, 不用像近战击中的时候再去创造一个特别的效果. 当箭击中并造成了他的非魔法伤害的时候, 该影响会选择电或者火伤害, 后面的就和近战时候相同了. 额外的火电伤害将会, 会尝试在结束前攻击7次 (9次如果是火). 任何的物品上的火焰或者闪电伤害都会被认为是远程攻击.

火电箭带有的BUG很多， 下方尝试着总结说明这些BUG.

- 虽然火电箭的魔法部分是法术伤害但仍然使用了普通箭的命中计算公式.
- 它的伤害在PVP中不像其他的法术伤害一样会减半.
- 不像近战法术伤害那样它们可以造成多次伤害，这可能不是个BUG.
- 火电箭的计算伤害里还包含了普通的角色伤害， 甚至会收到 +% 伤害这样的属性的加成，基础的说，火电伤害的伤害范围被作为 ”弓的伤害范围”处理了， 因此被作为普通箭而对的箭的伤害进行适当方式的修正.
- 除了上述问题, 玩家和怪物都会在拥有对应抗性的情况下对伤害有抵抗(火或闪电).
- 实际的火焰或闪电伤害不总是像箭一样稳定, 也就是说伤害总是会额外的逃离正常范围. {可格挡？}

注意下面的章节里这些BUG是不会提到的. 上方列出的内容足够你知道最后的结果.

6.1.7 冲锋攻击

冲锋攻击是特殊的因为他在进行是被认为是法术攻击; 这只指怪物移动时, 当击中的时候就变成了普通的近战攻击. 下方列出了冲锋攻击的特别方式.

- A Gloom 不会在冲锋后攻击, 仅用作移动方式.
- 冲锋怪物的基础命中是 500%,这之后会普通的呗修正，见 **Error! Reference source not found.**.
- 格挡对冲锋是生效的，包括其伤害.
- Vipers无法让目标进入打击恢复.
- Horned Demons 和其他获得特殊冲锋能力的怪物 (独特怪物及其党羽)将会将目标打出打击回复也会击退他们.

故意设置的或者是个BUG，洞窟中的怪物有时可以冲过岩浆.

6.1.8 法术是如何运作的

在我们讲述实体攻击之前, 也许了解一些游戏是如何对带法术的基础信息更好. 该章会尝试着简要的解释这些来让你更容易理解非近战攻击和法术的真正运作方式. 非近战攻击基本上是法术,一个例外是箭。不过与其他的比如火球这样的投射物相比较，他们之间并没有那么多不同. 游戏中的每个法术和飞箭都是一个影响每个影响被处理之后可以做很多事.

最简单的理解像Fireball, Charged Bolt, or Holy Bolt这样的投射物法术是. 他们是地下城中基于一个通常是直线的以一定速度移动的影响. 当到达一个地区的时候会检测该处是否含有目标 (怪物会免疫其他怪物的法术角色通常免疫自己的法术). 如果拥有潜在的目标，他会尝试攻击, 这会在本章后面的内容详细解释. 还会检测是否击中了像墙这样的地下城结构，如果击中，取消法术。 一些像 Elemental 和 Flame Wave (这事实上是很多火焰，每个都是一个影响，一同移动) 在击中目标后并不会消失. 他们将会无视击中与否继续前进, 因此可以击中多个目标. 一些法术带有多个投射物，比如 Nova 和 Charged bolt. A Fire Wall是可以重复击中目标的法术.

有时一个法术可以拥有多种影响. Lightning就是一个例子. 主法术实际上是看不到的而且会从来源以一定速度射出 (见 **Error! Reference source not found.**). 每时每刻都在到达新的地区然后造成一个新的影响, 这影响是一个不移动的有一定持续时间的闪电弹，它会尝试伤害该地区内的单位直到持续时间结束. 这些独特的弹从来源以一定的延迟被创造, 也在持续同样的时间后消失. 整个效果看起来就像是会移动的一串闪电弹而实际上它们都是固定的, 这些弹的持续时间决定了闪电的长度. 闪电的速度决定于前方的看不到的产生电弹移动影响. 很多其他的法术也是以类似的方式工作的.

前面提到了一个法术可以在击中后被取消或者继续前进. 另外还有大多数法术都有个持续时间，在此之后他也会被取消. 大多投射物法术会在击中墙和其他地下城结构以后消失. 每种可以攻击的影响会被设定为是否能够格挡。只有被设为能够格挡的法术才有格挡检测. 阅读 **Error! Reference source not found.** 了解可格挡法术的信息。最后所有的影响是火焰闪电魔法和特别（箭属于该类）这几种.

一些影响永远不会攻击，比如 Mana Shield 和 Infravision的效果.

6.1.9 攻击的可能目标

就如之前提到的一次攻击将会总是打到特定的地方 (有一定的例外). 普通的情况同一时间一个格子仅有一个怪物或者角色可以占据 (由于一个BUG, 怪物和角色也许会在同一个格子里,通常是由于使用Teleport 或者 Phasing 法术).只要怪物或者角色没有在格子之间移动, 不管他在做什么都是可以被攻击的。一些活动可以让怪物或者玩家无法被攻击, 但这是个不同的问题, 比如说 Illusion Weaver 撤退的时候, 玩家到达新地下城的前半秒. 但是当怪物或者角色在两个格子之间移动时哪里可以攻击到？答案是决定于移动的方向. 下表列出了所有可能性. 这同样告诉了我们怪物和角色在哪些地方可以防止打断行走, 这是指当被打出硬直的时候.

	目标位置 取决于目标的行走方向[1]		
Situation	**NW, N or NE[2]**	**SW, S or SE[2]**	**W or E[2]**
玩家近战攻击怪物	Both都可以	Both	Both
玩家近战攻击玩家	Both	Both	Both
怪物近战攻击玩家	Special特殊	Special	Special
怪物近战攻击怪物	Both[3]	Both[3]	Both[3]
法术[4] 攻击玩家	Leaving离开	Entering进入	None无
Spells[4] 攻击非石化怪物	Both	Both	Both
Spells[4] 攻击石化怪物	Leaving	Entering	None
Fire Wall, Flame Wave or Ring of Fire 攻击角色或者怪物	Leaving	Entering	None
玩家的打击恢复地区	Leaving	Entering	Leaving
怪物的打击恢复地区	Leaving	Leaving	Leaving
用于计算距离的地区	Leaving	Entering[5]	Leaving

1 *Both* 意味着目标在进入离开和处于该地区时均可被击中, *leaving* 意味着目标可以在离开该地区时被击中, *entering* 意味着怪物在进入该地区的时候可以被击中, *none* 意味着无法被击中. 怪物对玩家的特殊方式下方会解释.
2 关于何处是北 见 0.
3 怪物攻击其他怪物时总会检测命中而不论目标在何处。 除非目标在临近区域不然怪物不会启动近战攻击 这意味着他们总是可以击中两个区域，and除此之外在稀有的情况下 目标可以走得更远.
4 不包括 Fire Wall, Flame Wave and Ring of Fire.
5 石魔的距离是以离开的地区测量的.

怪物近战攻击角色并不用特殊的地区检测. 而是在攻击时检测怪物同玩家的距离. 用于计算怪物同玩家的距离的地区取决于行走的方向. 当走向 W, NW, N, NE or E时, 是玩家离开的格子当走向 SW, S or SE 的时候是角色进入的区域.

有一些重要的结果是需要知道的. 当你从怪物身边走开，它会一直错过命中检测。 而当你从屏幕上方往下走的时候这一检测会完成。而在你向上走或者从怪物侧面走过时，怪物将一直有普通的机会来击中你直到你完全到达新的位置. 还有，如果行走被攻击中止了, 玩家将会被放在上表中标明的位置，这意味着如果你向下走, 你在这种情况下会被放到下一个格子里(除非这是攻击者的方向) 而当走其他方向时你将会被推回之前离开的格子. 进一步的说， 当决定做什么动作时, 阅读 5.5 距离通常的计算方式与这相似. 这造成了当你走向怪物的时候他只会启动物理攻击, 这是在你走向 SW, S or SE的条件下的. 如果你沿其他方向走向怪物除非你走到怪物靠近的格子里不然他不会认为你是在靠近.

最后由于怪物攻击玩家时才计算怪物同玩家的距离, 怪物总会进行命中检测当怪物和角色在同一个格子 (可以由于一些BUG出现) 但角色将只能近战攻击邻近格子的敌人，这会导致角色在该格子时无法攻击该怪物。.

6.1.10 法术和箭的速度

在本引导的剩下部分，法术和箭的速度将会以 16 - 63 的范围来表示 (很少低于8). 在这里做一个简单地描述希望把这速度转换到地下城中以方块测量的量. 这用于估计箭的距离惩罚很有用.

任何游戏中的投射物 (法术或者箭) 将会使用真实的三角学计算方法来计算移动, 位置和速度。 因此一个投射物从对角穿过所需时间比直接穿过长 (约40%) 和人或怪物的移动不同，后者在直接移动和对角移动的时间是等长的. 另外投射物事实上是每帧跳动一个小距离. 也就是说基于它们的速度将会每帧移动相应的距离. 为了保证投射物的精确轨迹，游戏使用了额外的22位数据来做到精确定位, 每个方块大约被分为了92680个小方块. 如此高的精确度仅仅是为了箭的平滑移动, 实际的命中检测里箭只是简单的被认为在一个格子里, 不管它在格子的哪个位置. 这导致了一些影响. 如果每帧的移动距离小于一格, 那么他将可能在某个格子呆超过1帧. 此外当其不沿直线角度移动时它可能仅经过一些格子的角落而判定里它可能永远不会进入一些事实上本该进入的格子 (在直接穿过格子的时候这不会发生因为这要求箭的速度高于64).

一些投射物类型防止了尝试攻击同一地区多于一次的行为 (当每帧更新的时候它不会移动到新的位置) 大多数并没有这样所以可能会尝试着攻击一个地方多次.这当然会让击中目标的几率大大高于本来希望的值.

这种现象并不罕见，但很难预测或者给出确切的数字，因为它基于飞射物的速度和你在怎样的地方射击. 由于你可以全方向射击所以可能性太多了. 在测定飞射物的实际命中率的时候应当注意到这个问题，因为这很可能会影响到结果

为了计算飞射物在一定速度下实际飞出的距离, 仅考虑直接穿过地下城格子的情况. 这比较好的适用于任何方向的移动和三角计算. 速度为 64的飞射物将会每帧行走一个方格对角线的距离. 这对应着将会在平行于方块边长的时候每帧行进1.4格. 或者说速度为 45.3 的将会在平行于方块边长行进时每帧前进1格. 每秒前进的距离可以简单的计算如下:

每秒穿过的格子: $25 \cdot$速度$/45.3$

作为箭的距离惩罚每帧提升1,每格的总距离惩罚 (阅读 0 和 **Error! Reference source not found.** 获得更多信息) 可以计算如下:

For characters玩家: $distance \cdot distance/2 = (45.3/speed) \cdot (45.3/speed)/2 = 1\,048/(speed \cdot speed)$

For monsters怪物: $distance \cdot distance = (45.3/speed) \cdot (45.3/speed) = 2\,048/(speed \cdot speed)$

就像之前提到过的一些地方由于飞射物会尝试的攻击次数多于1所以实际命中与算出的不同. 还要注意投射物实际上是从站立的玩家或者怪物所在格子射出的. 有可能他需要一帧以上的时间到达下一位置但它不会在初始位置检测命中.

6.1.11 关于公式的一些一般性注释

在大多数情况下公式中的值取谁的是明显的. 比如说怪物们当然没有Dex或者clvl. I一些情况下比如说PVP或者一些奖励, 就可能不太明显了，这时会有注释来说明是攻击者的还是目标的。 注释也会存在于使用的数值不大明确的状况比如说是使用基础命中还是修正过的命中.

仅在地狱火中出现的用斜体.

6.2 近战攻击

这里我们只讨论近战攻击; 这不包括弓而且总是在近距离的.

6.2.1 角色对战怪物

To Hit

1. 如果目标是 Illusion Weaver 且正在跑开, exit 由于该怪物此时免疫攻击
2. 如果目标是石化的, 攻击必然命中, 直接到伤害计算
3. 计算 $50 + Dex/2 + ToHit_{items} + clvl + bonus_{player}$
4. *在地狱火中，*如果玩家有物品带 ”penetrate armor护甲穿透” 属性,暂时降低怪物护甲$Ac_{monster}$一个合适的值
5. 减去 $Ac_{monster}$
6. *在地狱火中*, 如果该攻击是近距离1/4伤害, 减去 $70 - 2 \cdot clvl$ (minimum 30)
7. 如果计算值低于 5,设为 5
8. 如果计算值高于 95, 设为 95
9. 该值现在就是最终命中率 (FTH)
10. 当 $Rnd[100] < FTH$时攻击成功

步骤3-8 above 可以被总结成:

$$FTH = 50 + Dex/2 + ToHit_{items} + clvl + bonus_{player} - Ac_{monster} - \textit{penalty}_{\textit{quarter damage}}$$

- *在暗黑破坏神中*, $ToHit_{items}$包含带有属性"penetrate armor" 的物品效果.
- 战士的奖励 $bonus_{player}$ 是 20其他角色都是0.
- $penalty_{quarter\ damage}$ 仅出现在地狱火, 阅读 **Error! Reference source not found.** 获得更多信息.
- 注意FTH低于五和高于九十五后会被修正为5和95. 这指的就是玩家的一定命中率和一定miss率.

伤害

1. 计算 $Rnd[max_{base\ weapon\ damage} - min_{base\ weapon\ damage} + 1] + min_{base\ weapon\ damage}$ (这就是武器的基础伤害范围中的一个随机值)
2. add +% damage加上+%伤害属性
3. add +damage 加上+伤害属性
4. add character damage加上角色伤害
5. 如果攻击者是 Warrior or Barbarian 当 Rnd[100] < clvl 时伤害双倍(暴击)
6. 如果怪物是不死的或者是动物, 基于 **Error! Reference source not found.** 怪物类型表格中的内容改伤害, 保持、乘以1.5或者除以2
7. 如果怪物是恶魔, 要计算玩家身上的 "+200% damage versus demons"属性，如果有则乘以3
8. *地狱火中，* 如果攻击者带有属性 devastation且 Rnd[100] < 5, 伤害乘以3
9. *地狱火中，* 如果角色带有装备带 jester's 属性 50% 的几率将伤害乘以 Rnd[100]/100,另外50% 乘以 5·(Rnd[100]+20)/100
10. *在地狱火中*,如果是临近1/4伤害，, 则将伤害除以四
11. *地狱火中，* 如果攻击者有 peril 属性, 伤害乘以2
12. 现在伤害就是最终伤害了 final damage (FD)
13. 将伤害给予目标

步骤 1-4 将会产生玩家面板上范围中的一个伤害值.

步骤 5-12 中的属性不会显示在面板上.

步骤 9 通常是这样做的:

1. 计算 Rnd[200]
2. 值低于 100 则伤害乘以该值除以100
3. 否则减去80乘以 5, 然后乘以伤害除以 100

击中后果

1. *在地狱火中*, 如果攻击者带有物品上有属性 doppelganger's 而且怪物不是 Diablo 也不是独特怪物, 如果Rnd[100] < 5则复制该怪物
2. *在地狱火中*, 如果攻击者带有物品上有属性 peril, 攻击者将会收到伤害步骤 3的伤害, 会受到 -damage 属性的修正
3. 如果攻击者带有物品上有属性"random life stealing", 计算 Rnd[FD/8] 将其加到当前生命上 (要检测当前生命不能高于最大生命)
4. 如果攻击者带有物品上有属性3% mana stealing, 计算 0.03·FD
5. 如果攻击者带有物品上有属性5% mana stealing, 计算 0.05·FD
6. 如果攻击者没有物品上有属性*corruption* 将步骤 4 或 5 的值加到当前魔力(检测不能高于最大魔力)
7. 如果攻击者带有物品上有属性3% life stealing, 计算 0.03·FD
8. 如果攻击者带有物品上有属性5% life stealing, 计算0.05·FD
9. 将步骤 7 or 8 中的值加到当前生命 (检测当前生命不能高于最大生命)
10. *在地狱火中*, 如果攻击者击中且带有物品上有属性decay, 命中奖励减5,如果到达了 -100%, 摧毁该物品
11. 如果击中, 检测武器耐久降低
12. 如果怪物没有石化且玩家身上带有属性 "knock back"击退, 将怪物向后移动一格 (这决定于怪物的面对方向)
13. 记录该角色的经验值获得权力，当怪物死亡时给予经验值
14. 如果目标不是石魔怪物对该法术没有抗性且FD >= mlvl+3, 怪物进入打击回复状态; a Scavenger or Grave Digger 将会设定到 feast/dig 模式

15. 如果目标是 Hidden 攻击类型的怪物 而且对该法术没有抗性, 怪物进入打击回复和撤退状态 (阅读 5.5.9 under Hidden).
16. 如果怪物死亡, 检测物品掉落(see chapter **Error! Reference source not found.**) 将经验值加到每个有权力获得的角色处 (see chapter **Error! Reference source not found.**)
17. 如果怪物死亡且是 Diablo, 取消游戏并为16层的玩家播放结束动画。

6.2.2 玩家对玩家

To Hit

1. 计算 $50 + Dex_{attacker}/2 + ToHit_{items,attacker} + clvl_{attacker} + bonus_{attacker}$
2. 计算$Dex_{target}/5 + Ac_{items,target} + bonus_{target}$
3. 用步骤1中的值减2的
4. 如果计算值低于5, 设为 5
5. 如果计算值高于95, 设为 95
6. 这就是最终的命中 final chance to hit (FTH)
7. 如果 Rnd[100] < FTH则击中

步骤1到6可以总结为:

$$FTH = 50 + Dex_{attacker}/2 + ToHit_{items,attacker} + clvl_{attacker} + bonus_{attacker} - Dex_{target}/5 - Ac_{items,target} - bonus_{target}$$

- *在暗黑破坏神中*, $ToHit_{items}$ 包含有属性"penetrate armor" 的影响
- 战士的奖励 $bonus_{attacker}$ =20 其他职业都是0.
- 奖励 $bonus_{target}$ is clvl/4 是野蛮人的, 取决于武僧的护甲类型 Monks (0 非独特重甲, clvl/2 非独特中甲或者独特重甲 and 2·clvl 轻甲裸体独特中甲), 其他职业都是0.
- 注意如果 FTH低于 5 或者高于95 会被调整为 5 和 95. 这就是一定命中或者一定miss率.

格挡

1. 如果目标在做站立和近战攻击以外的动作, 跳过格挡
2. 如果目标不是Monk而且未带盾, 跳过格挡
3. 如果目标是 Monk 而且未带盾, 法杖 或者至少一只手是空的, 跳过格挡
4. 计算 $Dex_{target} + 2\cdot clvl_{target} + bonus_{target}$
5. 减去 $2\cdot clvl_{attacker}$
6. 如果计算值低于0, 设为 0
7. 如果计算值高于100, 设为 100
8. 该值就是最终格挡率 final chance to block (FB)
9. 如果 Rnd[100] < FB则格挡成功

步骤3到8可以总结为:

$$FB = Dex_{target} + 2\cdot(clvl_{target} - clvl_{attacker}) + bonus_{target}$$

- 战士和野蛮人奖励 $bonus_{target}$ 是 30 武僧和诗人是25, 弓箭手20, 法师10. 注意有个bug所以所有的奖励似乎都是 0.
- 到达 100%格挡是可能的.

伤害

1. 计算 $Rnd[max_{base\ weapon\ damage} - min_{base\ weapon\ damage} + 1] + min_{base\ weapon\ damage}$ (这就是武器的基础伤害范围中的一个值)
2. add +% damage加上+%伤害属性
3. add +damage加上+伤害属性
4. add character damage加上角色伤害
5. 如果攻击者是战士或者野蛮人 当 Rnd[100] < $clvl_{attacker}$ (暴击)时伤害翻倍
6. 这值就是最终伤害 the final damage (FD)
7. 将 FD 给予目标

步骤 1-4 产生的值就是人物面板上的攻击范围内的值.

步骤 5-6 影响伤害的效果不会显示在面板.

击中的结果

1. 如果攻击者带有物品上有属性 "random life stealing"，计算 Rnd[FD/8] 加到当前生命 (要检测当前生命不能高于最大生命). 值得注意的是普通的暗黑破坏神中, 该属性只出现在单人任务, 因此这一步永远不会出现.
2. *在地狱火中，* 如果攻击者击中了 (除非被格挡) 而且带有物品上有属性 decay, 减少5点命中奖励,如果到达-100%, 摧毁物品
3. 如果攻击者击中了(除非被格挡), 检测武器耐久降低
4. 如果攻击者击中了目标未格挡, 检测对方的生命是否到达0, 如果是，目标死亡以下步骤无
5. 如果 FD >= $clvl_{target}$ 目标未格挡则进入打击恢复状态， 检测他的护甲头盔耐久掉落
6. 如果目标格挡则进入格挡状态，检测盾牌耐久掉落

关于耐久掉落率见**Error! Reference source not found.**.

6.2.3 怪物对玩家

命中

1. 计算30 + $ToHit_{base,monster}$ + 2·mlvl
2. 计算 Dex/5 + $Ac_{items,player}$ + $bonus_{player}$ + 2·clvl
3. 用步骤 1的值减去2的值
4. *在地狱火中，*如果角色带有属性对不死生物或者恶魔的额外护甲extra AC versus Demons or Undead, 根据对应的类型减去对应的值
5. 如果计算值低于15, 设为 15
6. on dlvl 14如果计算值低于20, 设为20
7. on dlvl 15如果计算值低于25, 设为25
8. on dlvl 16如果计算值低于30, 设为30
9. 这值就是最终命中 final chance to hit (FTH)
10. 当 Rnd[100] < FTH时命中

步骤1-9 可以被总结为:

$$FTH = 30 + ToHit_{base,monster} + 2\cdot(mlvl-clvl) - Dex/5 - Ac_{items,player} - bonus_{player}$$

- $ToHit_{base,monster}$ 就是在 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**的表格中可以找到的值. Magma Demons的第二攻击值是大于10 , Lightning Demons的第二攻击是小于20. 冲锋攻击的基础值是 500%.
- 独特怪物要使用 $mlvl_{battle}$
- 野蛮人的奖励$bonus_{player}$ 是clvl/4 武僧要决定于穿什么护甲(0 非独特重甲, clvl/2 非独特中甲或者独特重甲 and 2·clvl 轻甲裸体独特中甲), 其他职业都是0.
- 注意 FTH要被一定命中率修正（第678步）.

Block

1. 如果目标在做站立和近战攻击以外的动作, 跳过格挡
2. 如果目标不是武僧而且没带盾, 跳过格挡
3. 如果是武僧而且没带盾,杖 或者至少一只手是空的, 跳过格挡
4. 计算Dex + 2·clvl + $bonus_{player}$
5. 减去 2·mlvl
6. 如果计算值低于0, 设为0
7. 如果计算值高于100, 设为100
8. 现在这个值就是最终格挡率 final chance to block (FB)

9. 如果 Rnd[100] < FB则格挡成功

步骤 3-8 可以总结为:

$FB = Dex + 2 \cdot (clvl - mlvl) + bonus_{player}$

- 战士和野蛮人的奖励 $bonus_{player}$ 是 30 武僧和诗人是25， 弓箭手20, 法师10. 注意似乎有个bug导致这些值都是0
- 独特怪物使用 $mlvl_{battle}$
- 由于上方步骤 1-2 当格挡不检测的时候, 游戏通常会做一个随机检测, 但对值的检测是100永远不会造成格挡.
- 有可能使格挡率到达 100%

伤害

1. 计算 Rnd[$max_{base\ damage}$ - $min_{base\ damage}$ + 1] + $min_{base\ damage}$ （这时怪物基础伤害中的一个值)
2. 加上 –damage属性
3. 如果计算值低于 1, 设为 1
4. *在地狱火中*, 如果角色有法术 Reflect, 计算 最终反射伤害 (FRD) 将伤害值乘以 (Rnd[10] + 20)/100
5. *在地狱火中，*如果角色有法术Reflect, 在步骤1到3中得到伤害减去FRD
6. 现在的值就是最终伤害值 the final damage (FD)
7. 将伤害 FD 给予目标

击中结果

1. *在地狱火中*,如果怪物击中了而且玩家带有法术 Reflect, 反射回去的伤害也要检测怪物的死亡和打击回复
2. 如果怪物类型是Black Death且击中了角色, 永久降低一点生命
3. 如果攻击者带有物品上有属性攻击者受到伤害"damage to attacker", 对目标造成 Rnd[3] + 1的伤害检测怪物的死亡和打击回复
4. 如果怪物有击退能力, 将角色向后一格 (后是决定于角色面朝方向的)
5. 如果击中了且目标未格挡, 检测角色的生命值是否到达0; 如果这样，角色死亡，跳过后面步骤
6. 如果 FD >= clvl 且目标没有格挡, 目标进入打击回复状态 检测护甲和头盔的耐久掉落
7. 如果目标格挡了, 目标玩家进入格挡状态 检测盾牌的耐久掉落

耐久掉落率见 **Error! Reference source not found.**.

6.2.4 怪物对怪物

To Hit

1. 如果目标是 Illusion Weaver 而且正在离开, exit 他此时无法伤害
2. 如果目标被石化, 伤害一定命中, 直接计算伤害
3. 怪物的基础命中 base To Hit 就是最终命中 (FTH) 目标护甲无影响
4. 如果 Rnd[100] < FTH则命中

伤害

1. 计算 Rnd[$max_{base\ damage}$ - $min_{base\ damage}$ + 1] + $min_{base\ damage}$ (这是怪物伤害范围的一个值)
2. 这个值就是最终伤害 final damage (FD)
3. 将最终伤害FD给予目标

击中结果

1. 如果目标未石化且攻击者具有击退能力, 将目标向后移动一格 (后即与目标的面对的方向).
2. 如果攻击者是石魔, 给石魔拥有着加一个标记，当怪物死亡时可以拿到经验
3. 如果FD >= $mlvl_{target}$+3 或者目标是 Hidden 攻击类型的怪物则进入打击回复状态; a Scavenger or Grave Digger 会被设定到找寻尸体来啃食或者挖掘

4. 如果目标死亡, 检测物品掉落(见**Error! Reference source not found.**) 给有权利获得经验的玩家增加经验值 (见 **Error! Reference source not found.**)
5. 如果目标死亡了而且是Diablo,取消游戏播放通关动画

6.3 非近战攻击

现在我们来处理其它的攻击模式, 包含法术箭和陷阱(这也是法术或者箭). 由于存在多种可能和特殊情况，一些节可能分情况来解决这些问题.

6.3.1 玩家对怪物

命中

1. 如果影响是 Holy Bolt 而且怪物不是不死生物或者Diablo, exit 就像其他怪物免疫一样
2. 如果目标是 Illusion Weaver而且正在离开, exit 由于此时他免疫任何攻击
3. 如果目标是免疫该种法术类型, exit 因为无法被伤害
4. 如果目标被石化, 攻击一定命中,直接计算伤害
5. 如果影响是箭, 计算 $50 + Dex + ToHit_{items} + clvl + bonus_{player} - distance \cdot distance/2$
6. 如果影响是箭, 减去 $Ac_{monster}$
7. 如果影响是法术, 计算 $50 + Mag + bonus_{player}$
8. 如果影响是法术, 减去 $2 \cdot mlvl$
9. 如果计算值低于 5, 设为5
10. 如果计算值高于95, 设为95
11. 现在这个值就是最终命中final chance to hit (FTH)
12. 如果 Rnd[100] < FTH则命中

步骤 5-11 可以总结为:

$$FTH_{arrow} = 50 + Dex + ToHit_{items} + clvl + bonus_{player} - distance \cdot distance/2 - Ac_{monster}$$

$$FTH_{spell} = 50 + Mag + bonus_{player} - 2 \cdot mlvl$$

- 箭的奖励 $bonus_{player}$ 战士和诗人是10, 弓手是20, 其他角色是0.
- 法术奖励 $bonus_{player}$ 法师是20 for 诗人是10, 其他职业都是0.
- 注意如果 FTH 低于 5 或者高于 95会被调整到 5 和 95. 这就是通常指的角色一定命中率和miss率.

伤害

1. 法术的伤害是在释放时计算的. 阅读**Error! Reference source not found.**.了解法术的伤害范围
2. 如果影响是箭,计算$Rnd[max_{base\ weapon\ damage} - min_{base\ weapon\ damage} + 1] + min_{base\ weapon\ damage}$ (这是武器基础伤害范围的一个值)
3. 如果影响是箭, add +% damage加上+%伤害属性
4. 如果影响是箭, add +damage加上+伤害属性
5. 如果影响是箭, add character damage加上角色伤害
6. 如果影响是法术且怪物拥有抗性, 伤害除以 4
7. 如果法术是Bone Spirit, 伤害是 $[current\ life_{monster}]/3$
8. 现在这个伤害就是最终伤害了 final damage (FD)
9. 将最终伤害 FD 给予目标

步骤 2-5 产生的伤害就是角色面板里的.

注意在地狱火中, Diablo 和Bone Demons 对 Holy Bolt有抗性.

击中后果

1. 射箭的时候, 对耐久掉落的检测就结束了; 每当玩家射箭的时候都会检测

2. 如果怪物没有石化且玩家的弓箭带有击退属性, 将怪物向后移动一格 (后是基于怪物面对的方向)
3. 如果箭的攻击完成或者法术是怪物不抵抗的, 记录攻击者，他有权力在怪物被杀后获得经验
4. 如果怪物不是石魔且对法术没有抵抗 FD >= mlvl+3, 怪物进入打击回复; a Scavenger or Grave Digger 会被设定到找尸体来挖和啃食
5. 如果目标是Hidden攻击类型且对法术没有抵抗, 其进入打击恢复和撤退状态 (阅读 5.5.9 Hidden).
6. 如果怪物之前没有特定目标, 将攻击者设定为目标, 这会无视距离的将目标激活
7. 如果怪物死亡, 检测可能的物品掉落 (见**Error! Reference source not found.**) 给有权利获得经验的玩家增加经验 (见**Error! Reference source not found.**)
8. 如果怪物死亡且是Diablo, 取消游戏并播放通关动画

6.3.2 玩家对玩家

命中

1. 如果目标是免疫法术类型的, exit 因为无法伤害比如法术 Apocalypse and Holy Bolt
2. 如果影响是箭, 计算$50 + Dex_{attacker} + ToHit_{items,attacker} + clvl_{attacker} + bonus_{attacker} - distance\cdot distance/2$
3. 如果影响是箭, 计算$Dex_{target}/5 + Ac_{items,target} + bonus_{target}0$
4. 用步骤2的值减去步骤3的值
5. 如果影响是法术, 计算$50 + Mag_{attacker} + bonus_{attacker}$
6. 如果影响是法术, 减去$2\cdot clvl_{target}$
7. 如果计算值低于5, 设为5
8. 如果计算值高于95, 设为95
9. 现在这值就是最终命中 final chance to hit (FTH)
10. 如果Rnd[100] < FTH则命中

步骤2-9 可以总结为:

$$FTH_{arrow} = 50 + Dex_{attacker} + ToHit_{items,attacker} + clvl_{attacker} + bonus_{attacker} - distance\cdot distance/2 - Dex_{target}/5 - Ac_{items,target} - bonus_{target}$$

$$FTH_{spell} = 50 + Mag_{attacker} + bonus_{attacker} - 2\cdot clvl_{target}$$

- 攻击者的箭奖励$bonus_{attacker}$ 战士和诗人是10, 弓箭手是20, 其他职业都是0.
- 攻击者的法术奖励 $bonus_{attacker}$ 法师是20 诗人是10其他职业都是0.
- 目标的奖励 $bonus_{target}$ 野蛮人是 clvl/4武僧要决定于穿什么护甲(0 非独特重甲, clvl/2 非独特中甲或者独特重甲 and 2·clvl 轻甲裸体独特中甲), 其他职业都是0.
- 注意如果 FTH 低于 5 或者高于 95会被调整到 5 和 95. 这就是通常指的角色一定命中率和miss率.

格挡

1. 如果目标在做近战攻击和站立以外的动作, 跳过格挡
2. 如果目标不是武僧而且没带盾, 跳过格挡
3. 如果目标是武僧 而且没带盾杖或者至少一只手空着, 跳过格挡
4. 如果法术类型无法格挡, 跳过格挡
5. 如果法术可以格挡但是目标有抗性, 跳过格挡
6. 计算格挡率 $Dex_{target} + 2\cdot clvl_{target} + bonus_{target}$
7. 减去$2\cdot clvl_{attacker}$
8. 如果计算值低于0, 设为0
9. 如果计算值高于100, 设为100
10. 现在这个值就是最终格挡率 final chance to block (FB)
11. 如果 Rnd[100] < FB格挡成功

步骤5-10 可以总结为:

$$FB = Dex_{target} + 2\cdot(clvl_{target} - clvl_{attacker}) + bonus_{target}$$

- 战士和野蛮人的格挡奖励 $bonus_{player}$ 是 30 武僧和诗人是25， 弓箭手20, 法师10. 注意似乎有个bug导致这些值都是0.
- 由于上方步骤 1-4 当格挡不检测的时候, 游戏通常会做一个随机检测, 但对值的检测是100永远不会造成格挡.
- 有可能到达100%格挡.
- 地狱火中角色在有抗性的条件可以格挡怪物的法术, 但是对玩家不行.

Damage

1. 法术伤害计算于释放时. 见**Error! Reference source not found.**.
2. 如果影响是箭, 计算$Rnd[max_{base\ weapon\ damage} - min_{base\ weapon\ damage} + 1] + min_{base\ weapon\ damage}$ (这就是武器上的基础伤害范围里的一个值)
3. 如果影响是箭, add +% damage加上+%伤害
4. 如果影响是箭, add +damage加上+伤害属性
5. 如果影响是箭而且攻击者是弓手, 加上角色伤害
6. 如果影响是箭而且攻击者是战士或者法师, 加两倍角色伤害
7. 如果法术是Bone Spirit, 伤害是$[current\ life_{target}]/3$
8. 如果影响是法术, 伤害除以2
9. 如果影响是法术而且目标有抗性, 基于抗性降低相应的伤害
10. 现在伤害就是最终伤害了 final damage (FD)
11. 将最终伤害FD给予目标

步骤 2-5产生的值就是人物面板上攻击值范围内的.

步骤6的伤害修正是不显示在人物面板的.显示在上面的是普通的角色伤害, 未曾双倍过.

击中结果

1. 射箭的时候, 对耐久掉落的检测就结束了; 每当玩家射箭的时候都会检测
2. 如果击中了且未格挡, 检测目标生命是否为0;如果这样目标玩家死亡跳过后面步骤
3. 如果目标未格挡且影响是箭或者目标无抗性的法术, 检测是否$FD >= clvl_{target}$ 如果是目标进入打击回复，检测头盔和护甲的耐久掉落
4. 如果目标格挡，进入格挡状态，检测盾耐久掉落

6.3.3 怪物或陷阱对玩家

Fire Wall, Flame Wave and Ring of Fire 在攻击角色的时候适用本节内容.

To Hit

1. 如果影响是怪物的箭, 计算$30 + ToHit_{base,monster} + 2 \cdot mlvl - 2 \cdot distance$
2. 如果影响是怪物的箭, 减去 $Dex/5 + Ac_{items,player} + bonus_{player} + 2 \cdot clvl$
3. 如果影响是陷阱的箭, 计算 $100 - (Dex/5 + Ac_{items,player} + bonus_{player} + 2 \cdot clvl) / 2 - 2 \cdot distance$
4. 如果影响是怪物法术, 计算$40 + 2 \cdot mlvl$
5. 如果影响是怪物法术, 减去$2 \cdot clvl$
6. 如果影响是玩家或者陷阱的法术, 设定命中为 40
7. 如果计算值低于 10, 设为 10
8. on dlvl 14如果计算值低于 20, 设为 20
9. on dlvl 15如果计算值低于 25, 设为 25
10. on dlvl 16如果计算值低于 30, 设为 30
11. 下方算出的就是最终命中 final chance to hit (FTH)
12. 如果 Rnd[100] < FTH则命中

步骤 1-11 可以总结为:

$$FTH_{monster\ arrow} = 30 + ToHit_{base,monster} + 2 \cdot mlvl - 2 \cdot distance - Dex/5 - Ac_{items,player} - bonus_{player} - 2 \cdot clvl$$

$FTH_{trap\ arrow} = 100 - (Dex/5 + Ac_{items,player} + bonus_{player} + 2\cdot clvl) / 2 - 2\cdot distance$

$FTH_{monster\ spell} = 40 + 2\cdot mlvl - 2\cdot clvl$

$FTH_{trap\ spell} = 40$

$FTH_{player\ spell} = 40$

- $ToHit_{base,monster}$ 怪物的基础命中可以在 **Error! Reference source not found.** and **Error! Reference source not found.**的表格中找到.
- Fire Wall, Flame Wave and Ring of Fire 总会作为陷阱来攻击玩家.
- 独特怪物要使用 $mlvl_{battle}$
- 角色奖励$bonus_{player}$ 野蛮人是 clvl/4武僧要决定于穿什么护甲(0 非独特重甲, clvl/2 非独特中甲或者独特重甲 and 2·clvl 轻甲裸体独特中甲), 其他职业都是0..
- 注意FTH要被一定命中率修正.

格挡

1. 如果目标在做近战攻击和站立以外的动作, 跳过格挡
2. 如果目标不是武僧而且没带盾, 跳过格挡
3. 如果目标是武僧 而且没带盾杖或者至少一只手空着, 跳过格挡
4. 如果法术类型无法格挡, 跳过格挡
5. *在暗黑破坏神中*, 如果法术类型可以格挡但是目标有抗性, 跳过格挡
6. 如果攻击者是怪物计算格挡值$Dex + 2\cdot clvl + bonus_{plasyer}$
7. 攻击者是怪物减去 2·mlvl
8. 攻击者是陷阱, 计算$Dex_{target} + bonus_{target}$
9. i如果计算值低于0, 设为0
10. 如果计算值高于100, 设为100
11. 现在的值就是最终格挡率 final chance to block (FB)
12. 如果Rnd[100] < FB则格挡成功

步骤 5-11 可以总结为:

$FB = Dex + 2\cdot(clvl - mlvl) + bonus_{player}$

- 战士和野蛮人的奖励 $bonus_{player}$ 是 30 武僧和诗人是25， 弓箭手20, 法师10. 注意似乎有个bug导致这些值都是0.
- 独特怪物应使用 $mlvl_{battle}$
- I由于上方步骤 1-4 当格挡不检测的时候, 游戏通常会做一个随机检测, 但对值的检测是100永远不会造成格挡.
- 有可能达到100% 格挡.

伤害

1. 法术和陷阱的实际伤害是施法时计算的. 关于法术伤害和陷阱见 chapter **Error! Reference source not found.**.
2. 攻击者是陷阱而且玩家有thieves属性,伤害除以 2
3. *在地狱火中*, 即使攻击者不是陷阱, 伤害除以 2
4. 加上-damage属性
5. 如果伤害计算值低于1, 设为1
6. 如果影响是法术且角色有抗性, 基于抗性降低相应的伤害
7. 现在这个值就是最终伤害 final damage (FD)
8. 将最终伤害FD给予目标

击中结果

1. 如果影响是箭而且怪物有击退属性, 将玩家向后移动一格 (后是基于玩家面对方向的)
2. 如果攻击者击中了且目标未格挡, 检测玩家的血量是否低于0;如果是玩家死亡跳过后面步骤

3. 如果目标未格挡而且影响是箭或者无抗性的法术, 检测是否 FD >= clvl and, 是的话目标进入打击恢复检测头盔和护甲耐久掉落
4. 如果目标格挡，进入格挡状态，检测盾牌耐久掉落

6.3.4 怪物和陷阱对怪物

命中

1. 如果怪物是Illusion Weaver 正在撤退, exit 此时他免疫伤害
2. 如果怪物免疫法术类型, exit 因为无法伤害
3. 如果目标是石化的怪物, 攻击一定命中; 直接计算伤害
4. 如果影响是箭, 计算90 - Ac_{target} - distance
5. 如果影响是法术, 计算90 - Ac_{target}
6. 如果计算值低于5, 设为5
7. 如果计算值高于95, 设为95
8. 这就是最终命中 final chance to hit (FTH)
9. 如果 Rnd[100] < FTH则命中

步骤4-7 可以总结为:

$FTH_{arrow} = 90 - Ac_{target} - distance$

$FTH_{spell} = 90 - Ac_{target}$

- 注意如果 FTH 低于 5 或者高于 95会被调整到 5 和 95. 这就是通常指的角色一定命中率和miss率.

Damage

1. 法术和陷阱的实际伤害是施法时计算的. 关于法术伤害范围见 **Error! Reference source not found.**.
2. 如果影响是法术且怪物有抗性, 伤害除以 4
3. 现在的值就是最终伤害值final damage (FD)
4. 将FD给予目标

击中结果

1. 如果目标不是石魔而且对法术没抗性而且 FD >= mlvl+3, 怪物进入打击恢复; a Scavenger or Grave Digger 将会被设置到寻找尸体来挖掘或者啃食状态
2. 如果目标是 Hidden 攻击类型的怪物而且对法术没有抗性, 进入打击回复和撤退状态(见 5.5.9).
3. 如果怪物死亡, 检测任何的物品掉落 (见**Error! Reference source not found.**) 给任何有权利获得经验的玩家增加经验 (见 **Error! Reference source not found.**)
4. 如果怪物死亡而且是Diablo, 取消游戏播放通关动画

7. 神殿

神殿可以在地下城1-8 (教堂和地下墓地)找到, cauldrons大锅 存在于13-15 (地狱), fountains, pools and springs 喷泉水池和泉水可以存在于1-8 和 13-16. 在稀有的情况下你可以见到 fountains, pools and springs 在9-12 (洞窟). Goat shrines 可以存在于有 Goat Men or Goat Archers的层里 (level 4-9).

Shrines in both Diablo and Hellfire暗黑破坏神和地狱火中的神殿		
神殿名称	**神殿的信息**	**效果**
Abandoned Shrine	*"The hands of men may be guided by fate"*	+2 敏捷.
Creepy Shrine	*"Strength is bolstered by heavenly faith"*	+2 力量.
Cryptic Shrine	*"Arcane power brings destruction"*	释放Nova 法术并回满魔力值[5].
Divine Shrine	*"Drink and be refreshed"*	回复生命和魔力. 在 1-3 给Potion of Full Mana 和 Potion of Full Life.各一个 在其他层给两个 Potions of Full Rejuvenation.
Eerie Shrine	*"Knowledge and wisdom at the cost of self"*	+2 魔力.
Eldritch Shrine	*"Crimson and Azure become as the sun"*	所有的药剂变成恢复药剂.
Enchanted Shrine[1]	*"Magic is not always what it seems to be"*	某个法术降低一级 (如果是15级的降低2). 其他已知法术提升一级.
Fascinating Shrine	*"Intensity comes at the cost of wisdom"*	失去10% 基础魔力提升Firebolt两级.
Glimmering Shrine	*"Mysteries are revealed in the light of reason"*	鉴定身上所有的物品
Gloomy Shrine[2,3]	*"Those who defend seldom attack"*	所有装甲+2护甲 所有武器-1最大伤害值.
Hidden Shrine	*"New strength is forged through destruction"*	-10 某件已装备的物品的耐久. +10 其他装备物品的耐久 (不会摧毁物品).
Holy Shrine	*"Wherever you go, there you are"*	释放Phasing 法术[5].
Magical Shrine	*"While the spirit is vigilant the body thrives"*	释放 Mana Shield 法术[5].
Mysterious Shrine	*"Some are weakened as one grows strong"*	+5 某种属性, -1 其他属性.
Ornate Shrine	*"Salvation comes at the cost of wisdom"*	失去 10%基础魔力，提升 Holy Bolt 两级.
Quiet Shrine	*"The essence of life flows from within"*	+2 体力.
Religious Shrine	*"Time cannot diminish the power of steel"*	回满所有物品的耐久度.
Sacred Shrine	*"Energy comes at the cost of wisdom"*	失去10% 基础魔力提升Charged Bolt两级
Secluded Shrine	*"The way is made clear when viewed from above"*	给出当前层的地图.
Spiritual Shrine	*"Riches abound when least expected"*	在每个格子里给出一小块金币，值是: Church: Rnd[10] + 5 (5 - 14) Catacombs: Rnd[20] + 10 (10 - 29) Caves: Rnd[30] + 15 (15 - 44) Hell: Rnd[40] + 20 (20 - 59)
Spooky Shrine[4]	*"Where avarice fails, patience gains reward" (使用者),* *"Blessed by a benevolent companion!" (其他玩家)*	其他所有玩家回满生命和魔力.
Stone Shrine	*"The powers of mana refocused renews"*	恢复所有法杖的充能.
Tainted[4]	*"Those who are last may yet be first" (使用者,* *"Generosity brings its own reward" (其他人)*	其他玩家 +1 某属性 -1 其他属性.
Thaumaturgic Shrine[3,5]	*"What once was opened now is closed"*	重新将本层的箱子填满.
Weird Shrine[2,3]	*"The sword of justice is swift and sharp"*	+1 物品栏中武器的最大伤害.

1 Enchanted shrines 永远不会出现在 Caves or Hell, 甚至作为Cauldron or Goat Shrine的时候.
2 效果仅当前游戏有效.
3 仅单人模式.
4 仅多人模式.
5 所有神殿施放的法术等级是 2 in church, 4 in catacombs, 6 in caves and 8 in hell.

啊会破坏神和地狱火中所有的喷泉大锅泉水等等类似物品		
名称	信息	效果
Blood Fountain[1]	[No message]	使用一次恢复一点生命.
Cauldron	[Message related to the effect]	随机效果 (神殿的)[2].
Fountain of Tears[1]	[No message]	+1某属性, -1其他属性
Goat Shrine	[Message related to the effect]	随机效果 (神殿的)[2].
Murky Pool[1]	[No message]	释放 Infravision spell[3].
Purifying Spring[1]	[No message]	使用一次恢复一点魔力.

1 每层地下城中不会存在多于一种.

2 Thaumaturgic Shrine 不会出现在 Cauldron or Goat Shrine.中

3 所有神殿释放的法术的等级是 2 in church, 4 in catacombs, 6 in caves and 8 in hell.

New Shrines in Hellfire地狱火的新神殿		
Name of Shrine名称	**Shrine Message信息**	**Effects效果**
Glowing Shrine	*"Knowledge is power"*	如果当前经验是小于等于 5000, 将其变为 0 然后获得 +[exp/1000] Magic. 当前经验高于 5000 则 +5 Magic and -5% 经验
Mendicant's Shrine	*"Give and you shall receive"*	一半的钱变为经验.
Murphy's Shrine	*"That which can break will"*	每件非无法破坏的装备有 1/3 几率失去 50% 耐久. 顺序是头盔左武器槽右武器槽护甲. 直到有物品的耐久降低. 如果没有物品失去耐久则会带走 1/3的金币
Oily Shrine	*"That which does not kill you…"*	战士: +2 Strength 弓箭手: +1 Magic, +1 Dexterity 法师: +2 Magic 武僧: +1 Strength, +1 Dexterity 诗人: +1 Magic, +1 Dexterity 野蛮人: +2 Vitality 还会释放一个Fire Wall
Shimmering Shrine	*"Spiritual energy is restored"*	恢复魔力.
Solar Shrine	*"You feel stronger"* *"You feel wiser"* *"You feel refreshed"* *"You feel more agile"*	12.00 to 18.00: +2 Strength 18.00 to 20.00: +2 Magic 20.00 to 04.00: +2 Vitality 04.00 to 12.00: +2 Dexterity
Sparkling Shrine	*"Some experience is gained by touch"*	+1000·dlvl 的经验点然后释放 Flash spell (仅 1 个).
Town Shrine	*"There's no place like home"*	释放 Town Portal.

所有的神殿都可以出现在任何地下城除了 Enchanted shrine 只可以出现在1-8. 所有神殿的出现几率都是一样的. 同样还有当你触碰 Goat Shrine or a Cauldron的时候所有神殿的选中率也是一样的 (除了上方提到的 Enchanted shrine和Thaumaturgic Shrine).

为了你在触摸 goat shrine or a cauldron来碰运气的时候更容易确定是哪一个神殿, 下表列出了这些信息 (英文字母表顺序).

Shrine Message信息	Name of Shrine名称	Shrine Message	Name of Shrine
"Arcane power brings.."	Cryptic Shrine	*"That which can break will"*	Murphy's Shrine[2]
"Blessed by a benevolent.."	Spooky Shrine[1]	*"That which does not kill you…"*	Oily Shrine[2]
"Crimson and Azure become.."	Eldritch Shrine	*"The essence of life flows from.."*	Quiet Shrine
"Drink and be refreshed"	Divine Shrine	*"The hands of men may be.."*	Abandoned Shrine
"Energy comes at the cost of.."	Sacred Shrine	*"The powers of mana.."*	Stone Shrine
"Generosity brings its own.."	Tainted Shrine[1]	*"The sword of justice is swift.."*	Weird Shrine
"Give and you shall receive"	Mendicant's Shrine[2]	*"The way is made clear when.."*	Secluded Shrine
"Intensity comes at the cost of.."	Fascinating Shrine	*"There's no place like home"*	Town Shrine[2]
"Knowledge and wisdom at.."	Eerie Shrine	*"Those who are last may yet.."*	Tainted Shrine
"Knowledge is power"	Glowing Shrine[2]	*"Those who defend seldom.."*	Gloomy Shrine
"Magic is not always what it.."	Enchanted Shrine	*"Time cannot diminish the.."*	Religious Shrine
"Mysteries are revealed in the.."	Glimmering Shrine	*"What once was opened now.."*	Thaumaturgic Shrine
"New strength is forged.."	Hidden Shrine	*"Where avarice fails, patience.."*	Spooky Shrine
"Riches abound when least.."	Spiritual Shrine	*"Wherever you go, there you.."*	Holy Shrine
"Salvation comes at the cost of.."	Ornate Shrine	*"While the spirit is vigilant the.."*	Magical Shrine
"Some are weakened as one.."	Mysterious Shrine	*"You feel more agile"*	Solar Shrine[2]
"Some experience is gained by.."	Sparkling Shrine	*"You feel refreshed"*	Solar Shrine[2]
"Spiritual energy is restored"	Shimmering Shrine[2]	*"You feel stronger"*	Solar Shrine[2]
"Strength is bolstered by.."	Creepy Shrine	*"You feel wiser"*	Solar Shrine[2]

1 这是其他人使用时的信息.
2 仅地狱火有效.

村在一个BUG导致一些随机属性的神殿并不随机而是有特定的结果. 这个BUG最多的出现在第一次未完成游戏的过程中 (你进入地下城的层越多几率越小，包括重新进入). 大多数情况下这些神殿将会是随机的但是这个BUG最后的影响是随机神殿因素变成了确定的. 这些总结如下.

Name of shrine名称	Favored result结果	Name of shrine	Favored result
Enchanted Shrine	Chain Lightning losing slvl	Spiritual Shrine	Irrelevant[1]
Hidden Shrine	Shield losing durability	Tainted Shrine	Dexterity increased
Mysterious Shrine	Dexterity increased	Murphy's Shrine[2]	Second item lose durability

1 由于神殿填满了很多格子, t最终结果将会是随机的因为格子数影响了这结果.
2 仅在地狱火存在.

由于游戏的工作模式, 一些未决定的随机事件的影响可能也有一些轻微冲击(已确定的影响比如物品掉落和神殿效果). Cauldrons and Goat shrines 不会被这bug影响.

8. 任务

本章处理暗黑破坏死神和地狱火中的所有任务. 只会提供完成任务需要做什么的信息. 最佳策略定自己找出. 地狱火的其中两个任务是隐藏的. Chapter 0 提供了如何开启的信息. 绝大多数任务仅可以存在于单人模式, 一些还是可以在所有模式玩到的. 下表列出了这些任务和完成任务时能得到的独特物品. 通常会从启动任务的角色处获得. 这些独特物品仅存在于单人模式关于物品信息见 0. 注意你不会再一次游戏中碰到所有任务 (有些总是会存在的), 由于他们在一次游戏中是随机选择的.关于这些信息见 **Error! Reference source not found.**.

Dlvl层	Quest任务	Activated by激活方式	Multi player多人模式	Reward奖励
2	The Butcher	Wounded Townsman	Yes	The Butcher's Cleaver[1]
2	Poisoned Water Supply	Pepin		Ring of Truth
3	The Curse of King Leoric	Ogden	Yes	The Undead Crown[1]
4	Gharbad the Weak	Gharbad		
4	Ogden's Sign	Ogden		Harlequin Crest
5	The Magic Rock	Griswold		Empyrean Band
5	Valor	Book		Arkaine's Valor
6	The Chamber of Bone[3]	Book		Guardian spell level
7	Halls of the Blind	Book		Optic Amulet
8	Zhar the Mad	Zhar the Mad		
9	Black Mushroom	Adria		Spectral Elixir
9	Slain Hero[4]	n/a		
10	Anvil of Fury	Griswold		Griswold's Edge
13	Warlord of Blood	Book		
14	Lachdanan	Lachdanan		Veil of Steel
15	Archbishop Lazarus	Cain the Elder	Yes	
16	Diablo	Cain the Elder	Yes	Dot[2]
Town	Farmer's Orchard	Lester the Farmer	Yes[7]	Auric Amulet
Town	The Jersey's Jersey[5]	Complete Nut	Yes[7]	Bovine Plate
Town	Little Girl[5]	Little Girl	Yes[7]	
H4	The Defiler	The Defiler	Yes[7]	Cathedral Map
Town	Grave Matters	Gillian	Yes[7]	
C1	Cornerstone of the World[6]	You	Yes[7]	
C1-3	Torn Notes[6]	Torn Notes	Yes[7]	Reconstructed Note
C4	Na-Krul	Na-Krul	Yes[7]	

1 多人模式中会拿到随机魔法物品.
2 你将在杀死普通难度diablo获得 1 点，恶梦两点地狱三点. 唯一可以看到这些点的地方是 Battle.net.
3 每次单人模式都会有.
4 事实上不是个任务，但列出在这里了.
5 隐藏任务，阅读 0 了解如何开启.
6 不会显示在任务列表.
7 我认为地狱火所有的任务也存在于多人模式.

8.1 任务是如何选择的

单人模式中, 每次出现的任务是随机选择的. 但选择的方式里也有一些结构. 三个任务是每次都有的: The Chamber of Bone, Archbishop Lazarus, and Diablo.如果你玩地狱火, 所有的新任务也是一定出现的. 其他任务被编为多个组. 每一组中都有若干游戏中可以出现的任务. T下表总结了这些任务所在的组和每次游戏中会选择组中多少任务.

Quests in each group任务组	选择量
The Curse of King Leoric, Poisoned Water Supply	1
The Butcher, Gharbad the Weak, Ogden's Sign	2
The Magic Rock, Valor, Halls of the Blind	2
Zhar the Mad, The Black Mushroom, Anvil of Fury	2
Warlord of Blood, Lachdanan	1

8.2 暗黑破坏神的任务

8.2.1 The Butcher屠夫

如果你在教堂外看到了一个受伤的村民，那这个任务就会出现 (多人模式中是一定出现). 你将会在2层的一个特殊的红色房间里找到The Butcher. 单人难度杀死他会掉落 The Butcher's Cleaver多人难度会获得随机魔法物品.

8.2.2 Poisoned water supply污染的水源

如果城里的喷泉是黄色而不是蓝色，这个任务就会出现. 你将会在2层找到一个小层的入口 (dark passage). 杀死该层中的所有怪物就能解决问题. 回去找Pepin可以获得 Ring of Truth. 当你将怪物全部杀死会看到水重新变蓝.

8.2.3 The Curse of King Leoric李奥瑞克王的诅咒

如果你有这个任务，你将会在三层某处找到 Skeletons King's Lair的入口. 他所在的层是个有大量骷髅和隐藏房间的地方. 扳了所有的杆和攻击所有的十字架来找到这些秘密. 当Skeleton King被杀的时候将会掉落 The Undead Crown. 小心，在单人模式理他有能力复活骷髅.

在多人模式中Skeleton King 会在三层某处呆着. 他不会复活骷髅, 而是有能力偷取生命. 当你杀死他的时候会掉落随机物品.

8.2.4 Gharbad the Weak 鶸Gharbad

你将会在4层某处找到 Gharbad the weak ， 和他对话然后离开(让他离开你的屏幕范围) 然后回去对话你会收到一件随机魔法物品. 在此回去和他对话他会告诉你他几乎要完成了. 第三次回去找他的时候他就会攻击你，杀死他之后他会像其他独特怪物一样掉落随机魔法物品.

第一次他给你的物品相当于是普通怪物掉落的, 除了它一定是魔法物品以外. 你杀死他掉落的物品相当于是独特怪物掉落,除了它一定是某种锤子以外.

8.2.5 Ogden's Sign奥格登的招牌

在本任务中 Snotspill会阻挡4层到5层的路, 需要你将 Tavern Sign给他才让你下去. Ogden也提了一样的条件. 如果你把招牌给了 Ogden, 他会给你 Harlequins Crest（谐角之冠）. Snotspill 无论你给不给招牌都会攻击你.

8.2.6 The Magic Rock魔法岩石

如果你有这个任务，你会在5层找到放在底座上的石头. 将这个带给Griswold 他会给你 Empyrean Band.

8.2.7 英勇

如果你有这个任务, 你会在五层找到一个十字型的套间.如果进入双层门你将会找到第一块血石. 将其放到同一房间内带底座的书上. 将会开启房间中的另一扇门 (到外面去找到他). 到新的房间中你会找到另一块石头. 将其放回去开启第三个房间.在里面你会找到第三个石头, 如果你将其放到书上会开启最后的路，在那里你将找到 Arkaine's Valor.

8.2.8 The Chamber of Bone骨头房间

这个任务总会出现在单人模式. 你需要首先阅读 6层的一本书来激活任务，激活了以后，入口 (6层的一个阶梯) 就会开启，然后你就可以到达解决任务的小层里. 将两个开启隐藏房间的拉手都拉过以后. 中间你就会找到 chamber of bones (里面有大量的骨头). 后面是个有书的房间. 当你在最后的房间阅读书的时候可以完成任务并提高法术 Guardian.一级

开启的隐藏房间中的箱子创建的物品相当于是独特怪物的掉落, 也就是说总是魔法物品而且有高几率出现独特装备而且能获得 +4 bonus to the ilvl来获得更好的前后缀.

8.2.9 Halls of the Blind盲眼大厅

如果你能在7层找到一个8字形的房间那么这个任务就会出现. 在同一层阅读了一本书以后, 这个房间里会开启两扇门. 杀死其中的Illusion Weavers ， Optic Amulet 会掉落在"8"的上方房间里.

8.2.10 Zhar the Mad疯狂的Zhar

你将会在八层的某个全是书架的房间找到 Zhar the Mad。 如果你和他交谈他会给你一本书. 当你摸书架的时候, 他将会攻击你 (此时这书架不会掉落书).当你杀死他他会掉落一个随机魔法物品.为了让这个书架可以掉落书, 你需要在与Zhar the Mad 交谈之前用telekinesis, 或者在摸书架之前与 Zhar the Mad 交谈两次; 在杀死他之后你可以获得书架上的书.

Zhar the Mad 掉落和所在房间的书的 ilvl 是 2·dlvl. 他掉落的物品将会作为一个普通独特怪物的来计算.

8.2.11 Black Mushroom黑蘑菇

这是暗黑破坏神中最复杂的人物之一. 在9层找到*fungal tome* 并将其带给Adria之后, 任务就启动了. 你将可以在9层找到 *black mushroom*. 将其给了 Adria 她将会告诉你 *demon's brain*然后你需要将其拿给 Pepin. 这之后你第一只杀死的怪物将会掉落大脑. 不必要是个恶魔, 任何怪物都行. 将大脑带给 Pepin, 他会给你一个需要带给Adria的炼金药. 最后把药水带给 Adria 她会告诉你你可以拿着它. 这是 *spectral elixir*. 在 Adria 告诉你你可以拿着以后你可以立刻喝下它.在喝下之前不要储存游戏. 他会给予你全属性加三的奖励. 如果你不立刻喝下以后就无法使用了. 然而有人告诉我如果你获得了第二个，你可以两个都用.

8.2.12 Slain Hero被杀的英雄

你会在9层某处找到被杀的英雄. 它掉落的物品是基于玩家的职业的. 下表会告诉你每个职业会获得的物品类型. 物品的 ilvl 是 2·dlvl. 而且物品也会获得独特怪物的选择词缀的 +4 奖励。 物品创造的规则和几率是和独特怪物一样的 (除了基础物品不是随机的以外).

Character class职业类型	Item type物品类型	基础物品Base item[1]
Warrior	heavy armor	breast plate
Rogue	bow	long battle bow or long war bow
Sorcerer	book of	book of Lightning[2]
Monk	staff	war staff
Bard	sword	bastard sword
Barbarian	axe	battle axe

1 值得注意的是游戏事实上是检测物品的外观的 (除了法师).也就是说任何带有独特外形的独特物品是不会被选中的. 这同样意味着任何带有其他基础物品外形的独特物品是可以被选中的 (但还是在合适的组里, 比如heavy armor, bows, staffs, 等等) .

2 基础物品当然应该是 *book of* 但是游戏会将法术 Lightning 加在上面.

8.2.13 Anvil of Fury愤怒铁砧

这个铁砧可以在十层的一个半岛上找到. 大量的怪物守卫着.将其带回给Griswold 他会给你 Griswold's Edge.

8.2.14 Warlord of Blood血之军阀

如果你在13层找到了怪物Steel Lords, 那么你将会有这个任务. 在阅读该层的一本书以后, 通往十四层的路的门就会打开 你将可以与 Warlord of Blood作战. 杀死它之后, 不要忘了收集房间里装备架上的魔法装备.

8.2.15 Lachdanan拉克达南

Lachdanan是个能在14层找到的独特的Blood Knight。如果你在该层找到了其他的Blood Knights 那么就会有这个任务. 他会请求你找到 golden elixir, 这在15层的某个地方存在. 将其他带给他他会给你 Veil of Steel.

8.2.16 Archbishop Lazarus大主教拉撒雷斯

在15层, 你可以找到Staff of Lazarus. 将其带给Cain 将会启动这个任务. 15层的五芒星附近将会开启一个红色的传送门。 它会将你带到 Lazarus' lair, 你将会找到两个Books of Vileness. 站在五芒星上阅读书籍. 他们会将你传送到该层的新地区. 在读完两本书以后, 入口处会出现一个新的五芒星. 站在上面它将会传送你到Lazarus的房间. 杀死他以后入口处会重新出现红色传送门. 如果你回到 15层你将可以看到五芒星变红并可以把你带到16层.

多人模式中你将不会见到 Staff of Lazarus. Lazarus 将会在15层的一个角落里,一个小房间. 杀死他来激活通往 16层的路.

8.2.17 暗黑破坏神

16层有四个区域. 上方的第一个在中央有把手. 它会开启右方的迷宫. 在下面你会找到另一个把手来开放左边的区域. 在里面有两个把手, 如果两个都拉过了, 就会开启最后的房间你将找到Diablo. 杀死他你会看到游戏结束动画. 在多人模式中, 记得在杀死他之前捡起所有想要的物品, 一旦杀死他你将会在看完动画后离开游戏. 只有当DIABLO被杀的时候有人不在16层，游戏不会结束，你可以之后重新加入游戏. 由于Diablo在游戏中被作为普通怪物对待, 他也许可能会掉落物品但可以是包括金币和魔法物品在内的任何物品

当 Diablo死亡之后, 任何在 16层的人将会被基于难度奖励点数dots. 阅读 **Error! Reference source not found.** 了解更多信息.

8.3 地狱火的任务

8.3.1 Farmer's Orchard农夫的果园

如果你没有激活隐藏任务,你将能在牛群身边找到 Lester the Farmer ， 如果你的角色大于等于15级, 他会给你一个Rune Bomb. 在你出生出右边的桥附近. 站在桥上, 将其扔到对面像是外星物品的地上. 将会炸出到Hive (巢穴)的入口. 回去找农民，他会给你 Auric Amulet.

8.3.2 The Jersey's Jersey奶牛的毛线衫

如果你激活了隐藏任务, 你将不会见到 Lester the Farmer. 而是见到 Complete Nut, 同样站在牛边上. 在Hive 3层你可以找到gray suit 放在地上某处, brown suit在4层某处. 将brown suit 带给他 Complete Nut 他会给你 Bovine Plate.

8.3.3 Little Girl小女孩

如果你开启了隐藏任务, 你将可以在 Hive的桥附近找到一个小女孩. 她仅会在你到达 Hive的时候出现一次. 当你杀死3层的Hork Demon, 他会掉落 Theodore, 泰迪熊. 将其带给小女孩她会给你一个随机的魔法项链 ilvl 26. 如果未激活隐藏任务, the Hork Demon 会掉落ilvl of 26.的随机魔法项链

8.3.4 The Defiler亵渎者

The Defiler 是Hive的Boss. 杀死他会掉落教堂地图 Cathedral Map.

8.3.5 Grave Matters坟墓的问题

去教堂墓地. 把Cathedral Map 扔到那里的一个大的新坟处.会开启 Crypt的入口.

8.3.6 世界的基石

你可以在Crypt的1层的某个小房间找到 Cornerstone of the World (the CoW)。将一件物品扔在上面, 该物品将可以在其他角色中可用. 所有游戏中将仅会有一个 Cornerstone of the World; 因此你在一个游戏中捡起了这件物品以后在其他游戏中就找不到了, 记住当交换物品时不要让你的交换物品的角色存在于Crypt1中. 原因是如果你有任何储存的游戏在Crypt1层的话，游戏会储存和回复 CoW 上的物品. 这也许会导致物品无法交换或者是被复制 (就像之前的光标点击的复制BUG一样). 下表会明确这个结果. 我建议当你传送物品的时候尽量在城里存档. 该任务不存在于任务记录里.

	给予物品的角色在 **level 1 of Crypt**	给予物品的角色不在 **level 1 of Crypt**
收物品的角色在 **level 1 of Crypt**	Not possible不能	Not possible
收物品的角色不在 **on level 1 of Crypt**	Transfer possible可以传送	Duplication of item复制物品

8.3.7 Torn Notes撕裂的记录

在Crypt前三层的每层 你都能找到一个Torn Note. 当你找齐三个以后, 它们会合并成Reconstructed Note, which 告诉你以怎样的顺序来开启Na-Krul的门. 这个任务不存在于任务记录.

8.3.8 Na-Krul

Na-Krul 可以在Crypt 4 的一个小房间里找到. 如果你拉杆来开启门他会很难打. 如果你以准确的顺序来阅读前面的书, 他会变弱 (阅读**Error! Reference source not found.** 了解不同). 正确的顺序是:

1. In Spiritu Sanctum
2. Praedictum Otium
3. Efficio Obitus Ut Inimicus

当被杀时, Na-Krul 总会掉落下表中的4件物品.

Item number物品数	**Item type类型**	基础物品**Base item**[1]
First	sword	great sword
Second	staff	war staff
Third	bow	long battle bow or long war bow
Fourth	book of	book of Apocalypse[2]

1 值得注意的是游戏事实上是检测物品的外观的 (除了法师).也就是说任何带有独特外形的独特物品是不会被选中的. 这同样意味着任何带有其他基础物品外形的独特物品是可以被选中的 (但还是在合适的组里, 比如heavy armor, bows, staffs, 等等).

2 基础物品当然应该是 *book of* 不过游戏一定会将法术 Apocalypse 加到上面.

9. Battle.net

本章会解决关于Battle.net, 届时比如说可用的命令, 图标的意义, 存在何种频道他们有什么区别, 关于你可以加入哪种类型的游戏. 注意Battle.net, 正在不断的发展. 我不可能了解所有的东西然后再次更新. 这章是1.07版本更新的时候写的. 这可能有不准确的地方.

9.1 频道

Battle.net的频道可以是公开的也可以是隐私的. 在隐私频道中会存在一些管理员他们拥有额外的命令来踢人或者做什么事情.命令列表见 **Error! Reference source not found.**.

下方是Diablo存在的公开频道, 大多数会在你点击Battle.net的 ”CHANNEL” 按钮的时候列出. 还有， 你上次加入的频道，不管是公开的还是隐私的, 都会出现在表中. 当然还有很多其他游戏的频道，但是，这是暗黑破坏神的引导，就不提这些了.

Channel[1]	**Information信息**
Blizzard Tech Support	主持频道. 仅 Blizzard 可以看到非悄悄话.
Open Tech Support	
Diablo Retail	
Beginners Only	
Town Square	
Trading Post	
Adventures Wanted	
Bounty Hunters	
Guild Recruitment	
Guild Members	
Warriors Arena	Only open for warriors.仅战士
Rogues Gallery	Only open for rogues.仅弓箭手
Sorcerers Tower	Only open for sorcerers.仅法师
Veterans lounge (L20+)	Only open for characters of clvl 20 and above.20级以上玩家
The Black Lodge (L30+)	Only open for characters of clvl 30 and above.30以上玩家
Hell's Caretakers (L40+)	Only open for characters of clvl 40 and above.40以上玩家
The Void[2]	如果你被一个频道踢了，这就是你现在所在的位置.
Diablo Retail XXX-#[2,3]	默认的开始频道, XXX 是国家代号# 是数字.
Diablo Shareware #[2]	共享版的默认开始频道, where # is a number.
Clan <username>[2,4]	Special clan channels.特殊家族频道
Backstage[2]	限制频道. 正常情况下是无法进入和看到的.

1 除了以上部分, 任何名称开头为 *Diablo Retail* or *Diablo Shareware* 同样作为公共频道看待. 其他游戏也是这样的 Battle.net.
2 除非这是你上次在的频道不然不会出现在公开频道列表里.
3 关于国家代码, 见下.
4 Clan channels 是特殊的隐私频道, 看下方的 *Clan channels* 了解更多信息.

Country codes国家代码

下方是国家代码的总结(上表中的XXX). 加入 Battle.net的时候国家代码就基于操作系统的语言设置而决定了并不表示计算机所在的真实国家.

Country	Code	Country	Code	Country	Code
Albania	ALB	France	FRA	Norway	NOR
Argentina	ARG	Germany	DEU	Panama	PAN
Albania	ALB	Great Britain	GBR	Paraguay	PRY
Australia	AUS	Greece	GRC	Peru	PER
Austria	AUT	Guatemala	GTM	Poland	POL
Belgium	BEL	Honduras	HND	Portugal	POR
Bolivia	BOL	Hungary	HUN	Puerto Rico	PRI
Brazil	BRA	Indonesia	IDN	Rumania	ROM
Bulgaria	BUL	Ireland	IRL	Russia	RUS
Byelorussia	BLR	Iceland	ISL	Serbia	SPB
Canada	CAN	Italy	ITA	Slovakia	SVK
Czech	CZE	Jamaica	JAM	South Africa	ZAF
中国	CHN	Japan	JPN	Spain	ESP
Chile	CHL	Korea	KOR	Sweden	SWE
Colombia	COL	Liechtenstein	LIE	Switzerland	CHE
Costa Rica	CRI	Latvia	LVA	Taiwan	TWN
Croatia	HRV	Lithuania	LTU	Turkey	TUR
Denmark	DEN	Luxembourg	LUX	Ukraine	UKR
Dominican	DOM	Macedonia	MKD	United States	USA
Ecuador	ECU	Mexico	MEX	Uruguay	URY
El Salvador	SLV	The Netherlands	NDL	Venezuela	VEN
Estonia	EST	New Zealand	NZL		
Finland	FIN	Nicaragua	NIC		

Clan channels家族频道

Clan channels 是特殊的隐私频道. 家族频道的名字通常以单词 *Clan* 开头后面是用户名 (账号的名称). 使用该帐号的玩家(在游戏中使用了这个角色名), 加入频道的时候会获得操作状态. 其他的要使用 /designate 命令(阅读 **Error! Reference source not found.**获得更多信息).

9.2 聊天频道中使用的命令

任何用户名都可以以账号来替代. 比如/*whois Jarulf*, 你也可以打出 /*whois #995959*. 这时候不论他在使用哪个角色都能看到。 下方列出的是基于Blizzard自己的命令列表的, 我对它进行了更新. 同样要注意这些命令在其他游戏可能有不同.

Basic commands基础命令

这些游戏和频道中任何人都能用. 关于游戏中可以使用的例外，见 **Error! Reference source not found.**.

/away <reason> — 比如/*away chatting at ICQ*. 打出这个然后指定一个离开的原因，这是告诉任何给你打了/whois 或者私密你的人你离开了，原因是某某. 打出 /away 没有原因 no <reason> 将会切换开关 决定于之前的状态. 因此为了关闭它, 请确定它之前是开着的, 然后打出 /away.

/channel <channel name> — *例如 /channel bar*. 不使用频道列表的情况下加入新频道. 这个命令的别名: */join*.

/dnd <reason> — *例如: /dnd I am currently in a game playing*. 这个命令禁用了所有的私密显示在你的屏幕上. 这在你玩游戏而且不想被打扰的时候很有意义. 打出 /dnd with no <reason> 没有原因会切换它的开关状态

/help <topic> — 例如*: /help commands or /help /away*. 给出你Battle.net可用的命令列表.打出 /help 没有 <topic> 将会给出所有可能的主题.

/me

例如/*me feels tired*. 显示表情, as in "Jarulf feels tired".是以下命令的别称: /*emote*.

/squelch <username>

例如: /*squelch Jarulf or* /*squelch #683989*. 无视该人之后的信息, effectively muting him/her to you. You cannot squelch yourself. Aliases for this command: /*ignore*.

/stats <username> <ID>

例如/*stats Jarulf STAR or* /*stats #683989*. 显示游戏中某个特定ID玩家的状态. 如果未给出 ID, 会显示你当前游戏中的. 因为暗黑破坏神中没有天梯, 在游戏中使用不带ID可能会报错. This command works even if the user is not currently on Battle.net. It is thus a good way to see if a certain account name is in use or not. It also works even if the user does not have the specified game as each account will always have information about all existing games, the stats for such games will, of course, always be 0-0-0. The ID for the current games existing on Battle.net, that has ladders, are:

STAR	Starcraft
SSHR	Starcraft Shareware
JSTR	Starcraft, Japanese version
SEXP	Brood War
W2BNE	Warcraft II, Battle.net Edition

/time

例如/*time*. 给出Battle.net's 上的和你的当地时间. 某种情况下两者可能不一致.

/unsquelch <username>

Examples: /*unsquelch Jarulf or* /*unsquelch #995959*. 使之前屏蔽的玩家重新可以与你交谈. Aliases for this command: /*unignore*.

/users

Example: /*users*. 显示有多少玩家连接了Battle.net.

/whisper <username> <message>

Example: /*whisper Jarulf Hi Jarulf!* 给某个在线玩家发私密信息不论他在哪个频道. 这是个让好友知道你在线的很好的方法. 是以下命令的别称: /*w*, /*msg*, /*m*.

/who <channel name>

Example: /*who bar*. 显示当前频道中的用户. 如果没有给出频道名，那展示的是所在频道的.

/whoami

Example: /*whoami*. 告诉你你的用户名和所在频道. Basically this is the same as doing a /*whois <your name>*.

/whois <username>

Examples: /*whois Jarulf or* /*whois #995959*. 了解一些其他用户的基础信息，比如现在在哪 (频道或游戏, 不会列出私密游戏的密码和私密频道的名称) 账号. 这是找到在线好友的好方法. Aliases for this command: /*whereis*, /*where*.

Operator commands操作者命令

Operator commands 是用于私密频道的.首个创建频道的人会作为操作者(除了家族频道).你可以在用gavel寻找玩家的时候知道谁是操作者. 当你使用 /who 命令列出频道所有玩家的时候, 操作者的名字带有 []. 在一个人的名字上使用[]也是可以的. 当操作者离开的时候, 他可以指定继任者. 如果不指定.他名字下方的用户就会继承

/ban <username> <message>

Examples: /*ban Jarulf because I don't like him or* /*ban #995959*. 将某个用户踢出频道在显示消息后他将无法重新加入知道当前的操作者离开或者使用命令 /unban。 这是他的命令中最强的一个请聪明的使用它.

/kick <username> <message>	*Examples: /kick Jarulf or /kick #995959 because he does not belong in this channel.* 显示这条消息的时候会将某个用户踢出频道. 这最好用于警告 因为一个被踢出的用户可以重新加入.
/designate <username>	*Examples: /designate Jarulf or /designate #995959.* 选择一个人物作为你的继任者,.如果未选中，权力将会交给名字下方的用户.
/resign	*Example: /resign.* 放弃作为操作者的权利来成为一个普通用户. Aliases for this command: */rejoin.*
/unban <username>	*Examples: /unban Jarulf or /unban #995959.* 解除频道对某用户的封禁.

Other important information其他重要信息
这是关于Battle.net.上其他的重要按键信息

F1	给出你 Battle.net的基础帮助信息. 如果你在游戏中按下 F1 你将会得到关于玩游戏的重要信息. 请无视关于选择地图和天梯的信息因为暗黑破坏神中没有. 谁知道他们为什么会显示在这
ALT-N	复制高亮的名称到你的打字位置.
ALT-V	开关玩家的加入和离开信息.
Tab	一段时间内的命令.
Print Screen	为当前屏幕储存一个PCX格式的图片. 如果你在频道中按下这个键会提示你命名. 如果在游戏中按下会自动命名为 *screen##.pcx* ## 是从0开始的数每张图+1 (max 99). 所有的图片都在游戏目录下.
Double click on name双击名字	给你玩家的简介 进入简介的URL, 只需要点击就可以. 你不会看到自己的简介链接而其他玩家可以看到你的.

9.3 游戏中可用的命令

在1.05补丁中引入了 在游戏中向其他不在游戏中的玩家发布命令的可能. 也可以向在游戏中的玩家使用. 这命令的用法和聊天频道相似, 打在你向其他在游戏中玩家发送信息的地方. 所有除了 /channel, /me,和操作者命令以外的聊天命令都可以使用. 所有的别称也可以.

同样注意你可以使用人物名旁边的mute按键来屏蔽游戏中的某人. 默认情况下游戏中的其他玩家都可以听到你说了什么, 这对于任何版本的啊会破坏神和地狱火都是适用的. 没有人看得到你私密的内容, 了解更多的游戏信息，请在游戏中按下F1.

9.4 角色图标

当在Battle.net 你可以注意到很多玩家名上的不同外观图标. 这里给出这些图标的意义.

Non character icon非角色图标
如果你未看到图标而是一些文字, 下面是他们的意义:

Blizzard	此人是暴雪的代表. 名称是浅蓝色 而且该人写下的信息也都是浅蓝色的. 注意任何没有暴雪标志写下的字不是蓝色或红色的人 (见 **Error! Reference source not found.**) 不代表暴雪.

b.net	此人是 Battle.net 官方管理员
Chat	此人登陆Battle.net 是从一个聊天连接来的无法玩任何游戏, 仅能聊天. 这种人总会带着一个塞子.
Diablo	此人登陆Battle.net 使用的是暗黑破坏神而且你在使用聊天链接或者暗黑破坏神以外的游戏. 你和其他人也可以在用暗黑破坏神连接 Battle.net 拥有这个图标和一个塞子(see chapter **Error! Reference source not found.**).
Diablo SW	该玩家登陆 Battle.net使用的是共享版暗黑破坏神. SW 通常在diablo标志下方.
DiabloII	该玩家登陆 Battle.net使用的是暗黑破坏神II. II 通常在diablo字幕的后方.
Gavel锤子	此人是频道操作者可以使用操作者命令,见 9.1.
Megaphone	此人是特殊人物, 邀请到了主持频道 而且可以被所有人听到 (通常你无法在主持频道听到非暴雪员工的人). 该图标 仅用于特殊情况比如网站管理员的聊天
SC	该玩家登陆 Battle.net使用的是 Star Craft.
SC JAPAN	该玩家登陆 Battle.net使用的是Star Craft日本版. The JAPAN is actually located below SC on the icon.
StarX	该玩家登陆 Battle.net使用的是 Star Craft Brood War.
Sunglasses	该人物是Battle.net.的VIP客人，工作大概在 Megaphone以上.
Sware	该玩家登陆 Battle.net使用的是Star Craft共享版.
WAR II	该玩家登陆 Battle.net使用的是 Warcraft II Battle.net Edition. The II is actually located below WAR on the icon.
X	大红 X 表示该玩家被/squelch 命令影响.
No icon at all无图标	大多可能是玩家将他的角色等级弄到了1到99之外. 当然除非你作弊，你的角色等级不会高于50. 在共享版中, 理论最高等级是16. 等级不会显示在与共享版联机的玩家处 (除非对方也是用共享版, 当然在这种情况下的图标都是灰色的).

上方列出的仅对暗黑破坏神有效.就像暗黑破坏神对不同的玩家有不同的图标一样, 其他游戏也有类似的东西. 但本指引是暗黑破坏神的，不多解释.

角色图标

角色图标告诉你他的职业类型. 同样还有角色的等级, 是否杀死过那种难度下暗黑破坏神:

1 dot点	Diablo has been killed on normal difficulty.杀死过普通难度暗黑破坏神
2 dots	Diablo has been killed on nightmare difficulty.噩梦难度
3 dots	Diablo has been killed on hell difficulty.地狱难度

你不必要非得亲手杀死过暗黑破坏神. 只要你在它被杀时在16层就可以. 图标的颜色, 或者说除了金色和灰色的帧, 有如下含义:

Yellow黄	Warrior.战士
White白	Rogue.弓箭手
Red红	Sorcerer.法师
Gold金	Any character class with a character that has three dots.任意杀死过地狱暗黑破坏神的职业

9.5 延迟指标

在名字的右边, 你可以看到一个人物的延迟指标. 从1.05版本开始游戏的延迟表示改变了. 将代表一个玩家的计算机同BN的连接延迟. 你可以以以下方式了解:

1 or 2 green bars1到2个绿色条	该玩家有着好的网络环境，除非你自己延迟较大不然与他玩游戏体验很好.
3 or 4 yellow bars3或4黄条	该玩家延迟中等你在与他玩游戏的时候可能会感到延迟.
5 or 6 red bars5或6红条	该玩家延迟严重你与他玩可能会体验严重的延迟或者游戏超时断线.
A plug塞子	该玩家无法游戏只能聊天原因可能有多种: ,非常糟糕的链接， 是从聊天连接进入的, 在防火墙后, 或者是用设置不正确的代理服务器. 如果你也这样了而之前可以正常游戏, 尝试着重启一下电脑.

注意游戏测试的不是你和其他玩家之间的连接, 只是玩家和Battle.net服务器的链接. 因此即使某个玩家同服务器的连接不好，他也可能与你有好的链接. 当然反过来也是对的. 当按下JOIN, 在1.04版本中你看到的是你和建立游戏的玩家之间的延迟 (不是玩家和Battle.net服务器之间的). 这会造成一些问题,所以你看到的延迟数据通常会比真实的高一些.

9.6 文字

你在聊天频道里看到的问题可能有多种不同的颜色. 注意实际的字符和人物名称都可以不同. 注意这不是关于右边任务列表列出的人物名而是聊天窗口的. 下方是这些颜色意义的解释.

Character name角色名

Yellow黄	标准色. 这是暴雪管理员和暴雪代表以外的普通人物会显现的颜色.这同样也是你发布了表情时候的名字颜色.
White白	操作者颜色. 这是操作者以外的人看到的操作者的名字颜色.
Light blue浅蓝	你自己的和暴雪的颜色. 不管你的身份如何你在说话是自己的名字就是这样的颜色. 当你私密某人时, 该人的名称将会是浅蓝色. 唯一的例外是使用 /me 命令, 在这种情况下会是黄色。 这同样也是暴雪代表的颜色.

Text字

White白	普通字. 你和其他玩家的字将会表现的颜色.
Yellow黄	表情字. 使用/me命令(见上),. 如果你是操作者, 字符将会是白色的.所有Battle.net, 传来的消息信息除了错误信息和特别信息是红色的其他都会是黄色

Gray灰

私密信息.当你和某人之间互相发私信时, 颜色将会显示为灰色. Note that on rare occasions when the different Battle.net servers have lost contact temporary with each other, there may be problems when they get contact with each other again. This can, very rarely, lead to situations where others can see you but you can't see them, or vice versa. If you whisper a person that can't see you or someone that you can't see whispers you, it will appear as if the whisper comes from yourself. There is nothing to worry about, apart from the fact that some people can't see each other. A reconnection by the person that can't see some people normally cures the problem.

Green绿

通知文字. 当你进入或离开某个频道, 或者激活了进入离开提醒, i消息会显示为绿色.

Light blue浅蓝

暴雪代表的颜色. 任何代表了 Blizzard 的人和因此有一个 暴雪图标的人, 将会有除私信以外的文字全是该颜色.

Red

所有的错误信息和 Battle.net发给所有人的特殊信息, 比如提醒 Battle.net 将要维护, 将会显示为红色.

9.7 加入游戏

当按下 JOIN 加入按钮, 其他玩家间里的和你等级相近的游戏将会展示在你的面前. 下表列出了可以被分到一起的角色等级范围.

Clvl range角色等级范围	clvl range	clvl range
1	10 - 14	30 - 34
2 - 3	15 - 19	35 - 39
4 - 5	20 - 24	40 - 44
6 - 9	25 - 29	45 - 50

没有东西可以阻挡你加入一个你知道名字的游戏 (以及知道密码的私密游戏), 只要你满足难度需求 (见章节0). 只是不会显示在列表.

10. 其他有用的信息

10.1 游戏时使用快捷键发送的信息

当进行多人游戏时, 你可以设定四个键 F9 - F12来给游戏中的其他人发送特别的信息. 这在当你进行战斗时快速发送信息是很重要的.为了在 PC上改变这些信息, 你需要修改文件暗黑破坏神中是 *diablo.ini* 地狱火中是 *hellfire.ini*. 在地狱火中你需要自行创建这个文件. 简单的方法是copy *diablo.ini* 重命名. 两文件格式相同.

10.2 游戏存档文件

单人游戏中你可以随时存档. 存档文件放在 Diablo/Hellfire文件夹下 你可以很容易的将其转到其他的计算机上.多人游戏中, 你无法自行储存游戏. 角色的属性物品等等会在做出改变的时候由游戏自动储存. 因此不用自己储存. 你的多人模式角色也储存在 Diablo文件夹.储存文件名称见下表. 在1.08,之前的版本 游戏将多人模式人物存档在Windows (!)文件夹下, 因此你可以在那找到一些旧的存档文件. 当你运行高于1.08版本的游戏时，它会自动将其移动到 Diablo文件夹下但不会删除Windows文件夹下的文件. 由于地狱火是基于1.04版暗黑破坏神的，所以他的多人模式存档在Windows 文件夹.

PC windows个人电脑			
Game type游戏类型	**Folder**文件夹	**Name**名称	
Diablo single player单人	Diablo	single_#.sv	Where # is a number in the range 0..9
Hellfire single player单人	Hellfire	single_#.hsv	Where # is a number in the range 0..9
Diablo multi player多人	Diablo	multi_#.sv	Where # is a number in the range 0..9
Hellfire multi player多人	Windows[1]	hrinfo_#.drv	Where # is a number in the range 0..9

1 由于文件名后缀是 .drv, Windows会隐藏这些文件. 你需要开启显示隐藏文件才能见到他们。

Macintosh系统（苹果）			
Game type游戏类型	**Folder**文件夹	**Name**名称	
Diablo single player	Diablo	diablo single #	Where # is a number in the range 0..9
Diablo multi player	Diablo	diablo multi #	Where # is a number in the range 0..9

10.3 转换存档文件

没有办法让存档文件在单人模式和多人模式之间转化. 在两台计算机之间传送文件 (甚至是在windows和mac版之间转换), 简单的将文件复制过去就可以. 在1.08补丁之后, 多人模式的存档也可以方便的传送了. 关于如何将暗黑破坏神的角色转换为地狱火的, 阅读地狱火文件夹下的 *readme.txt*.

将一台计算机上的地狱火多人模式存档转到另一台计算机 (以及1.08 之前的暗黑破坏神) 有点复杂，原因是游戏将计算机名称写入了存档文件(你可以在控制面板的网络处找到这个名字). 因此为了让另一台计算机可以使用这个存档, 这台计算机名称也得和之前的一样才行. 否则游戏不会识别存档. 如果两台计算机的名称一样, 那么两台之间就可以简单的复制存档来实现共同使用. 不要忘了将其放到新电脑的 Windows 文件夹下. 单人模式的存档没有这些问题.

如果存档文件的编号 (上方提到的名称中的 #) 在新电脑上已经使用了 最好改成0到9范围内的未使用的值. 不让你的两个角色拥有相同的名字是很重要的由于游戏并不能好的解决这种情况.

10.4 备份你的角色

由于计算机问题或者崩溃你会担心失去自己的角色, 最简单的备份角色的方法是将存档文件复制到一个安全的地方(比如说软盘（译注：额，现在的时代也许该说是U盘或者网盘）). 想恢复存档时简单的复制回来就好. 阅读**Error! Reference source not found.** 了解存档信息和存档位置.

10.5 暗黑破坏神1.00版的夏令时存档（daylight saving）问题

暗黑破坏神Version 1.00 存在一个与夏令时有关的BUG. 由于这个bug,任何之后版本的存档在运行version 1.00之后都会失去所有物品. 如果你重新安装了游戏请一定要记住这一点. 如果你这样做了将无法通过Battle.net更新游戏. 在更新到新版本之前千万不要点击多人游戏.一个替代方式是备份人物, 更新到新版本以后再将人物复制回来.

10.6 关闭游戏结束动画

每次有人杀死Diablo之后, 游戏都会结束之后播放结束动画. 由于动画颇长值得使用以下的方法在结束之前关闭它. 在它开始的时候,摁下 Alt-Tab. 这会切回桌面. 现在再摁下 Alt-Tab 直到回到游戏, 或者点击任务栏的Diablo. 你将会回到 Battle.net 聊天房间或者游戏前界面, 这取决于你玩的哪一种游戏.

一个避免的方法还可以是重命名 (或者移除)暗黑破坏神文件夹下的 *Smackw32.dll* 。这是播放动画的动态链接库文件. 这同样会导致你无法观看游戏的介绍动画. 看起来你不会在其他方面受到影响，但是注意如果出现了什么问题, 你可能要重装游戏. 如果你这么做了, 请注意上方提到的Daylight-saving time problem.

10.7 关于本指引的无意义内容

因为这是关于数字和公式的指南，也有本身的数据。因此，下面是这个指引的一些信息，关于本指引。一些值可能随打印机、纸张大小和格式使用.（这是英文版的信息，不适用于中文版）

Version	Pages	Paragraphs	Lines	Words	Characters	Bytes
1.00	68	10 757	13 399	26 238	104 883	594 432
1.10	71	12 040	14 434	30 358	121 563	676 864
1.20	91	13 611	16 119	41 978	172 594	786 944
1.30	101	14 506	17 280	46 973	193 806	846 336
1.31	101	14 596	17 390	47 863	197 838	859 136
1.40	124	17 749	22 206	58 865	244 474	1 084 416
1.50	146	18 745	23 662	74 267	306 580	1 199 104
1.51	147	18 886	23 837	75 006	310 256	1 210 880
1.52	147	18 953	23 929	75 864	314 175	1 219 584
1.60	169	21 510	26 996	88 915	370 027	1 367 040
1.61	171	21 563	27 093	90 371	376 459	1 381 840
1.62	172	21 597	27 136	90 792	378 298	1 384 448
1.00 to 1.10	3	1 283	1 035	4 120	16 883	82 432
1.10 to 1.20	20	1 571	1 685	11 620	51 031	110 080
1.20 to 1.30	10	895	1 161	4 995	31 212	59 392
1.30 to 1.31	0	90	110	890	4 032	12 800
1.31 to 1.40	23	3 153	4 816	11 002	46 636	225 280
1.40 to 1.50	22	996	1 456	15 402	62 106	114 688
1.50 to 1.51	1	141	175	739	3 676	11 776
1.51 to 1.52	0	67	92	858	3 919	8 704
1.52 to 1.60	22	2 557	3 067	13 051	55 852	147 456
1.60 to 1.61	2	53	97	1 456	6 432	14 800
1.61 to 1.62	1	34	43	421	1 839	2 608
1.00 to 1.62	104	10 840	13 737	64 554	273 415	790 016

10.8 结束

It is worth noticing that there are 3 kinds of people in the world, those who can count and those who can't.

值得注意的是世界上有三种人，会数数的和不会数数的